

Kroniki Czarnego Księżyca

+ WERSJE DEMO:
HALO: COMBAT EVOLVED

2x CD

**FORD RACING 2,
APOCALYPTICA**

7.90 zł
(w tym 7% VAT)

GRY ▶ PROGRAMY ▶ INTERNET ▶ SPRZĘT **NR 12/2003**

W CENTRUM UWAGI:

str.24

Worms 3D

str.60

Empires

str.48

Silent Hill 3

str.56

Homeworld 2

str.38

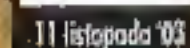
Call of Duty

str.28

Commandos 3

str.32

Max Payne 2



4CD



DOBRA CENA
99⁹⁰
DOBRA CENA
ZŁOTYCH

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

ENTER THE MATRIX™

Scenariusz i reżyseria bracia Wachowscy - twórcy trylogii Matrix™

Godzina ekskluzywnych sekwencji filmowych w wykonaniu twórców trylogii Matrix™.
Wejdź do Matrixa i walcz po stronie filmowych bohaterów – Neo i Morfeusza!



JUŻ W SPRZEDAŻY

CD PROJEKT

PlayStation 2

PC CD-ROM

SHINY

ATARI

WARNER

WERSJA KINOWA
KINOSTUDIO MOWIONE PR. ANIMACJI
I PRÓBNIKI PODPISANI

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari, Inc. New York, NY.



Warner Bros.
Warner Bros. — U.S., Canada, Bahamas & Bermuda (s03)
Village Roadshow Films (BN) Limited — All Other Territories.

TEAM 17

SEGA

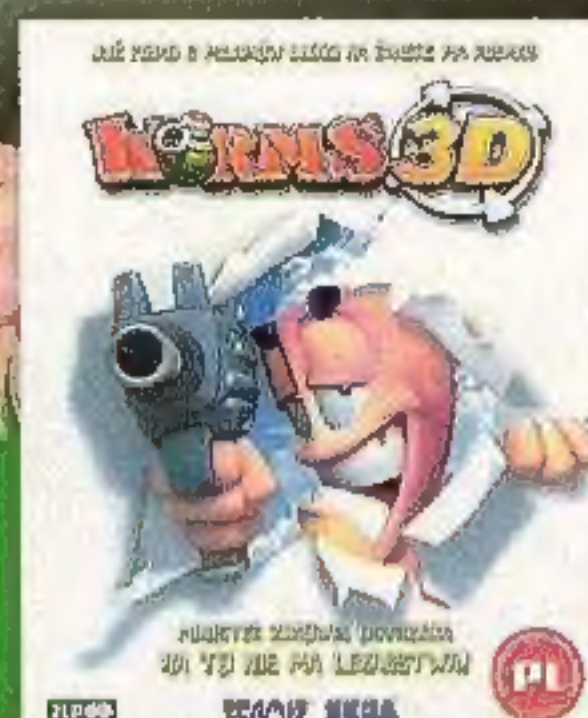


JUŻ W SPRZEDAŻY



MYŚL JAK
ROBAK
WALCZ JAK
ROBAK

2CD



Dołącz do milionów ludzi, którzy mają robaki! Zagraj z nimi w Worms 3D i poznaj nowe znaczenie słowa rozrywka! Sprawdź nowe zabawki dla niegrzecznych chłopców: Bananową Bombę, Latającą Super Owcę lub Święty Granat. Wypróbuj arsenał ponad 30 wykreślonych broni, dzięki którym będziesz mógł śmiać się zniszczeniem z uśmiechem na ustach.

ODWIEDŹ STRONY: WWW.STARTAWAR.COM I WORMS.CDPROJEKT.COM

PlayStation 2

PS2
ROMPOWERED BY
GAME SPY

CD PROJEKT



Worms 3D © 2003 Team 17 Software. Team 17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Team 17 Software Limited. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe na podstawie licencji. PlayStation są zastrzeżonymi znakami Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. GameSpy i Powered by GameSpy logo są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz logo "The way it's meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do NVIDIA Corporation.

M

y się zimy nie boimy, śpiewało się kiedyś w przedszkolu. No i śpiewa, bo po co bać się zimy, skoro sprzyja ona graniu. Kiedy, jak nie zimą, masz takie piękne, długie

dnia – a jak wiadomo, najlepiej grać się w nocy, kiedy nikt nie przeszkadza, a (tę, tę!) śnieżka nie odhija się podstępnie na ekranie monitora. W zimie łatwiej też uniknąć wykopsania na tak zwany „dwór” przez nadgorliwych rodziców, którzy – nie wiedząc czemu – twierdzą, że sport to zdrowie. Zdrowie? Bwahahaha! Też coś! Ież to złamanych kości, rozbitych nosów i innych urazów ciała przez ten sport. A tak, człowiek siedzi sobie wygodnie w foteliku, plecki odpoczywają jak trzeba, nogi się nie męczą jakimś znużającym chodzeniem... No, żyć nie umierać po prostu! Najlepiej to od razu przeniesmy się za koło podbiegunowe. Tam zima trwa czasem i pół roku – to dopiero frajda!

Tej zimy niewątpliwie będzie w co pograć, co widać już w tym numerze CLICKA! (a w następnym będzie widać jeszcze wyraźniej). Odłóż więc na półkę łyzwy, olej lepienie jakichś bałwanów (jak chcesz jakiegoś zobaczyć, włącz ohrady sejmu w TV), wywal sanki i zajmij się czymś pożytecznym. Ot, na przykład pomóż dzielnym komandosom w walce z okupantem (COMMANDOS 3, CALL OF DUTY, KOREA), powalcz z przestępczością (MAX PAYNE 2), poprawiaj sporty wirtualne (TONY HAWK 4) czy też postrzelaj do rekinów z łodzi (WORMS 3). Albo odwiedź naszą stronę WWW. Takam! Długo trzeba było na nią czekać, ale wreszcie jest. Ślicznotka, nowiutka, pachnąca! Mamy nadzieję, że Wam przypadnie do gustu. Czekamy na wasze opinie.

redakcja



Tytuł gry

Gatunek

* Wymagania sprzętowe:
minimalne wymagania
podane przez producenta

* Gra na platformy: PC czy też konsola?
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Producent / Dystrybutor w Polsce
* Adres strony internetowej... jeśli jest

Wszystkie istotne za-
lety, jakie udało się
nam zauważyć...

Wszystko to, co na-
szym recenzentom za-
psuło zabawę...

Grafika

Dźwięk

Frajda

5 4 5

Krótki komentarz,
co, o czym powinie-
neś wiedzieć przed
zakupem tytułu. A na
koniec jednozdania-
we podsumowanie:
kupić, czy nie?!

5-

Co na CD?

6 Kroniki Czarnego Księżyca

Zapowiedzi

- 10 Lord of the Rings: War of the Ring
- 12 Advent Rising
- 13 Robin Hood: DotC
- 14 Battlefield Vietnam
- 16 Codename Panzers
- 18 Sabotage 1943

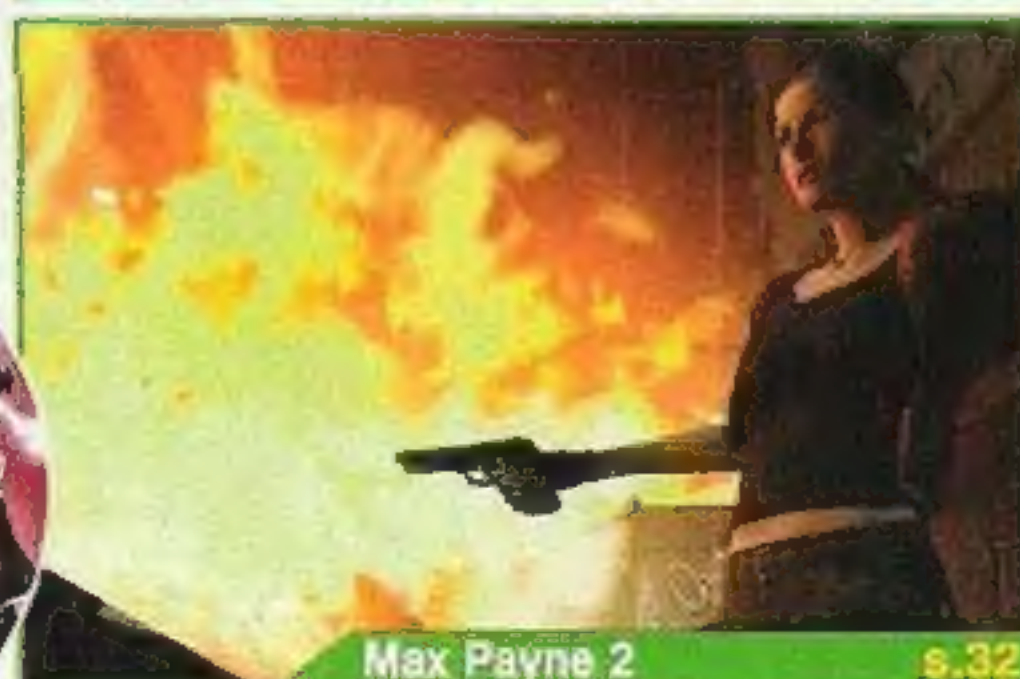
Recenzje

- 24 Worms 3D
- 26 FIFA 2004
- 28 Commandos 3
- 30 Korea: Forgotten Conflict
- 32 Max Payne 2
- 34 The Sims: Makin' Magic
- 36 Patricia 3
- 38 Call of Duty



Worms 3D

s.24



Max Payne 2

s.32

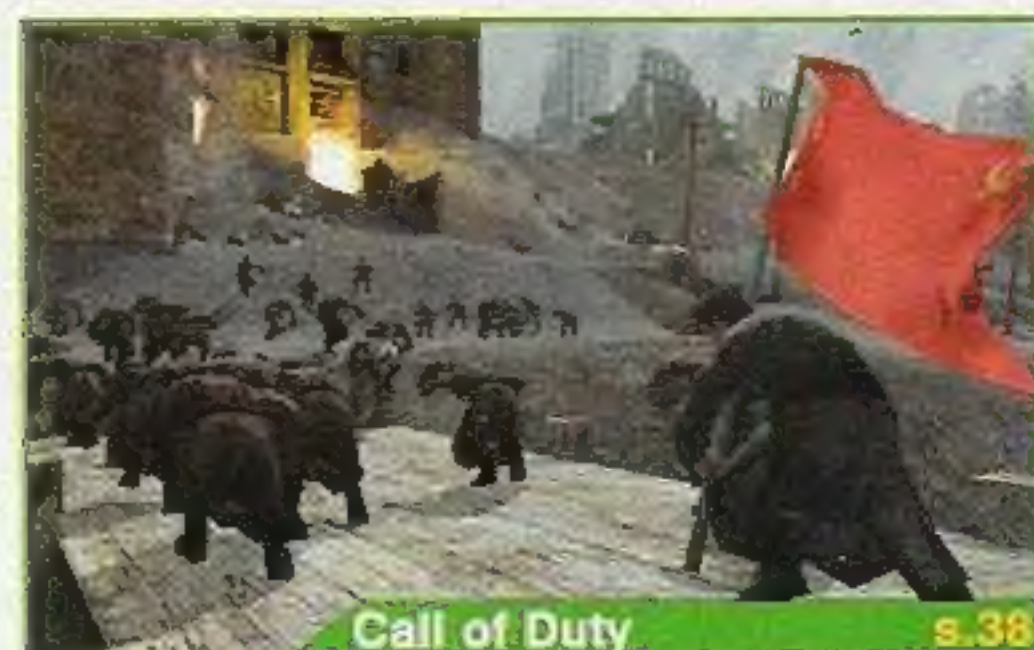
- 40 Runaway
- 42 Twierdza: Krzyżowiec
- 44 Freedom Fighters
- 46 18 Wheels of Steel
- 48 Silent Hill 3
- 50 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 52 The Great Escape
- 54 Halo: Combat Evolved
- 56 Homeworld 2
- 58 Yager
- 60 Empires
- 62 MINigry

Poradniki

- 64 Kody PC
- 66 UFO
- 68 Lionheart

Sprzęt

- 70 Mocy, przybywaj – jak kupić PC dla gracza



Call of Duty

s.38



Silent Hill 3

s.48

Programy

- 72 Sztuka smażenia: Nero vs CD Creator
- 74 Wymiana plików w Sieci

Internet

- 76 Którędy do Sieci?

Co nowego?

- 20 Nowości ze świata gier
- 80 Nowinki techniczne

Kino

- 78 Undeworld, Gdzie jest Nemo, SWAT

Listy & konkursy

- 84 Listy
- 86 Listy – technika & rozwiązania konkursów



Halo

s.54



Empires

s.60

Następny numer już 16 grudnia

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry do-
stają szóstkę i piątkę, lepsze – dwójkę i trójkę

NAJLEPSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH POWRACA!

NIE

ODERWIESZ SIĘ
OD KOMPA! :-)

Teraz każda gra
kosztuje tylko

19.99 zł

Nowa eXtra Klasyka
dostępna jest już
w sklepach z grami
w całej Polsce!

Na to właśnie czekałeś!
Teraz legendarne tytuły
takie, jak:

Planescape Torment,
Fallout Tactics,
Sea Dogs,
Robin Hood, czy
Worms Armageddon
możesz wreszcie
kupić w naprawdę
niewiarygodnie
niskiej cenie!

Nadszedł czas,
aby uzupełnić
swoje zbiory
o Nową
eXtra
Klasykę!

KUP TERAZ I WYGRAJ NIESAMOWITE NAGRODY!

Weź udział w konkursie „Mistrzowie eXtra Klasyki”!

Nagroda główna: **KOMPUTEROWY ZESTAW MARZEŃ
PLUS WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!**

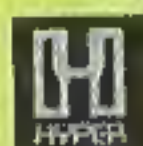
Dodatkowo do wygrania: 9 x ROK GRANIA ZA DARMO, 2 komputery, 3 płyty główne,
4 monitory, 27 akcesoriów, 9 rocznych prenumerat CD ACTION oraz 500 doskonałych gier!
Ponadto nieograniczona ilość nagród gwarantowanych dla każdego!

UWAGA! OSTATNIA SZANSA! Konkurs trwa tylko do 30 listopada br.

Szczegółów szukaj w grach z serii nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxx

Sprzedaż wysyłkową gier z serii Nowa eXtra Klasyka prowadzi Wirtus.pl tel. (022) 773 35 35; www.wirtus.pl/nxx

CDPROJEKT



Nowa eXtra Klasyka, oraz komputery z Procesorem Intel® Pentium® 4 z technologią Hyper-Threading to satysfakcja dla całej rodziny.

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA



KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA

PEŁNA WERSJA

Dawno nie było na cover CD CLICK! prawdziwej gry strategicznej. Kiedy wreszcie się pojawiła, zajęła niemalże całe dwie płyty! W odległej, lecz pięknej krainie cztery frakcje – Światło, Bractwo Sprawiedliwości, Imperium i Czarny Księżyc – powstają przeciw sobie. Staniesz na czele jednej z nich i poprowadzisz ją do ostatecznego zwycięstwa. Albo też... złożą ci skórę i z płaczem uciekniesz sprzed komputera. P O tym przekonasz się, grając w KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA. Program firmy Cryo jest klasyczną już dziś strategią czasu rzeczywistego z fenomenalną muzyką i dziesiątkami jednostek paradujących po ekranie. Oryginalny, epicki świat fantasy oraz niezwykle proste zasady zabawy to największe zalety programu. Redakcja CLICK! życzy ci miłej zabawy!



Halo: Combat Evolved

DEMO WERSJA

Konwersja jednej z najlepszych strzelanin na konsolę Xbox (ponad trzy miliony sprzedanych egzemplarzy). Autorzy zaprogramowali ją praktycznie od nowa. Przystosowali silnik do możliwości pakietu DirectX 9.0, przygotowali też nowe tekstury i lepsze animacje postaci. Dodali tryb multiplayer, bez którego gra nie mogłaby się przecież ukazać. Przy okazji dorzucili do niego nowe tryby, nowe bronie (fuel rod cannon i klasyczny miotacz płomieni) oraz pojazdy. Załączone demo zawiera poziom „The Silent Cartographer” oraz opcję potyczki dla wielu graczy (maks. 16) na mapie o nazwie „Blood Gulch”. W tym numerze znajduje się również recenzja pełnej wersji programu.



APOCALYPTICA

DEMO WERSJA

Wbardzo niewielu grach Bóg walczył z Szatanem za pomocą armii uzbrojonej w potężne gwiery. Tymczasem w Księdze Wyjścia Mojżesz i Izraelci śpiewali ku chwale Pana „Bóg jest mocarzem wojny, Jahwe jest imię Jego” (15:3). Jakby chcąc spełnić te słowa, firma Konami zakończyła prace nad grą APOCALYPTICA, w której gracz w imieniu Boga wyprawia się na wojnę z Neo-Szatanem. Efektowna grafika, widok TPP oraz wciągająca fabuła czynią z tego programu na-

prawdę interesującą pozycję. Od czasów premiery MESSIAHA nie było na półkach równie kontrowersyjnego tytułu. Sprawdź sam...



USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętowa użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie. • Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk.

Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Przypominamy też, że rozwiązaniem wielu kłopotów związanych z wadliwym działaniem gier jest instalacja najnowszych wersji sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie reinstalacja pakietu DirectX.

BAUER

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa



Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Plekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-88, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (webmaster, dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. /0#22/ 517-02-44.
Dział graficzny: Jacek Gollatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner.
Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Marcin Izdoreczny, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Artur Kowalski, Marcin Kulakowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Wincłorek.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwicz, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.
Adres do korespondencji: „CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA.
Adres poczty e-mail: click@click.pl.
Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel. /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel. /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwałkowski, tel. /0#22/ 516-35-17.
Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

■ Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.
■ Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.
■ Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.
ISSN 1509-0558

To tutaj
mnie dopadli.



Mobilna bezprzewodowa gra wieloosobowa

Gry najpopularniejszych wydawców

Grafika trójwymiarowa

Bluetooth

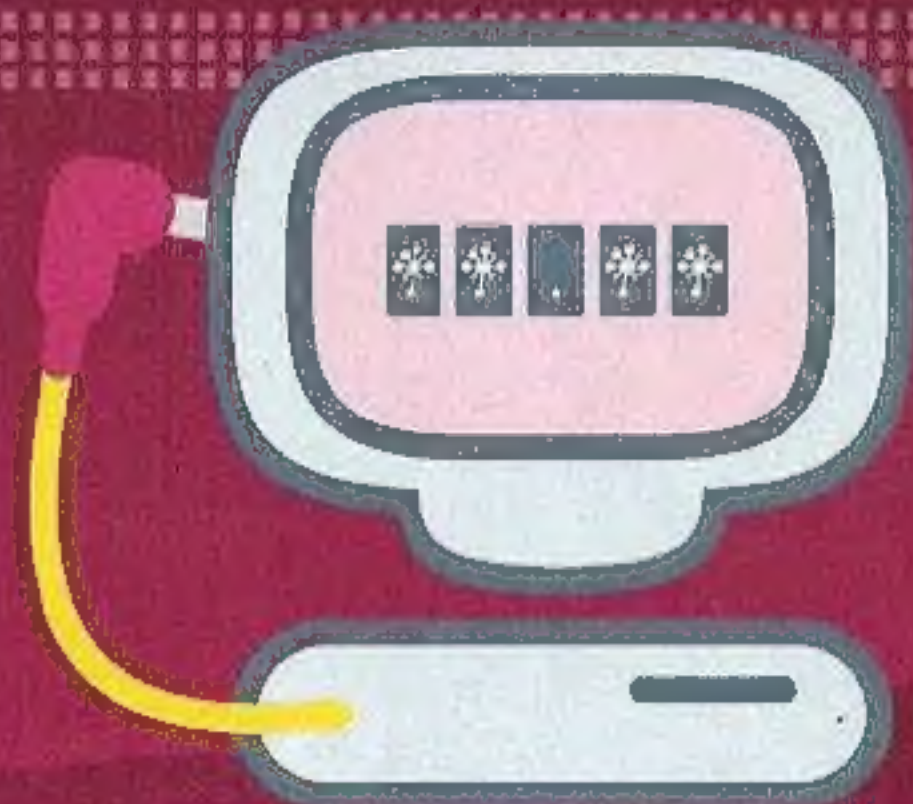
Cyfrowy odtwarzacz muzyczny MP3 – stereofoniczne radio FM

Trójkresowy telefon komórkowy

n-gage.pl

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere





THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING



Tolkiena trochę szkoda na RTS'ową łomotaninę, ale cóż, i ten cios trzeba będzie znieść z godnością...



Strategie czasu rzeczywistego nudzą mnie tak śmiertelnie, że nawet jak o nich myślę, to ziewam. Grałem w niezliczone programy tego typu i śmiem twierdzić, że ten gatunek nie tylko nie ewoluje, ale nawet się cofa. Ciekawe, czy chłopakom z Liquid Entertainment uda się stworzyć nową jakość? Dobra, było to pytanie retoryczne i zadałem je tylko z uprzejmości, bo i tak wiem, że nic się nie uda i znowu wyjdzie jakiś mniej lub bardziej „warcraftopodobny” crap, który posiedzi na moim dysku dwa-trzy dni i pójdzie w zaświaty dla nudziarzy.

Ale żeby nie było, że nie chcę się z czytelnikami dzielić informacjami, pokrótce opiszę (ziewając), na czym polegać będzie ta gra i czego się można po niej spodziewać. Otóż akcja programu przeniesie cię w znane z filmu i książki czasy Trzeciej Ery, czyli ostatecznej wojny o Pierścieni. Zasady gry będą identyczne, jak w każdym sztamkowym RTS'ie. Budujesz bazę, tworzysz armię, masz drzewko technologii, przechodzisz z misji na misję (poproszę kafeinę. Dziękuję, już lepiej). Będziesz mógł rozegrać dwie kampanie, jedną dowodząc siłami zła, a drugą siłami dobra. Skorzystasz też z pomocy bohaterów, na przykład Gimiego, Legolasa lub Gandalfa (bravissimo, kto by na to wpadł?). Jedyne, co brzmi w miarę interesująco, to fakt, że nie będziesz musiał podążać ścieżką scenariusza, ale sam wybierzesz bitwy, a przez to wpłyniesz na rozwój akcji.



wiecie, ile razy ja słyszałem podobne bajdurzenia i obiecanki-cacanki? A niemal zawsze zamiast Sztucznej Inteligencji wychodził Sztuczny Debilizm. Autorzy zapewniają, że „ta gra wznieśnie się na wyżyny, jakich jeszcze nie widzieliście. LoTR: WoTR będzie o wiele większa niż wszystko, z czym mieliście do czynienia, ale nic więcej nie powiemy”. Jasne...

*** Jacek „Randall” Piekara

Co prawda ja również ziewam na samą myśl o RTS'ach, lecz jeszcze nie jestem tak zblazowany jak starenki Randall, więc na tę produkcję patrzę dość przychylnym okiem. Może jednak się uda...

*** Frogger

Ed Del Castillo – szef projektu – wpadł na epokowy w swej genialności pomysł, że o efektach bitew będzie decydować również ukształtowanie terenu. Jednostki stojące na wzgórzu będą trafiały dalej, a te stojące na dole będą strzelały na bliższą odległość. Del Castillo odkrył również, że wojska czuwające w lesie nie będą widoczne, a przez ścianę drzew ciężko się mierzy... Jedyna rzecz z jego długiego marudzenia, która mnie zainteresowała, to stworzenie na polach bitew tzw. Places of Power, które będą wzmacniać siły (uzdrowiać, osłabiać lub wzmacniać morale) jednej lub drugiej strony. W czasie bitew sporą rolę ma też odegrać magia, ale nie są jeszcze znane bliższe szczegóły na ten temat. Oczywiście cała zabawa stanie się bardziej emocjonująca dzięki temu, że gra została przygotowana w grafice trójwymiarowej. Zresztą jeśli chodzi o grafikę, to jestem w stanie leniwie oraz z pewnymi oporami zgodzić się, że być może nie będziemy mieć do czynienia z totalnym nieporozumieniem. I może nawet (ale nie obiecuję!) rzucić raz czy dwa okiem na screeny bez wyraźnego obrzydzenia... Autorzy zapowiadają, że Sztuczna Inteligencja wroga będzie bardzo wysoka, a wojska przeciwnika zdolne będą do przeprowadzania skomplikowanych manewrów taktycznych. Zatakują z wielu kierunków, uderzają od strony flanki, ustawiają jednostki miotające w najdogodniejszych miejscach (np. na wzgórzach) itp. Ciekawe czy

Ed Del Castillo – szef projektu – znany jest jako jeden z współtwórców znakomitej serii COMMAND & CONQUER, a potem autor nowatorskiej gry BATTLE REALMS, która nie odniosła jednak sukcesu i nie zyskała popularności. Teraz dostał nową zabawkę pod tytułem: „prorabiamy Tolkiena na walenie się po łbach”. Zobaczymy, co mu z tego wyjdzie.



War of the Ring

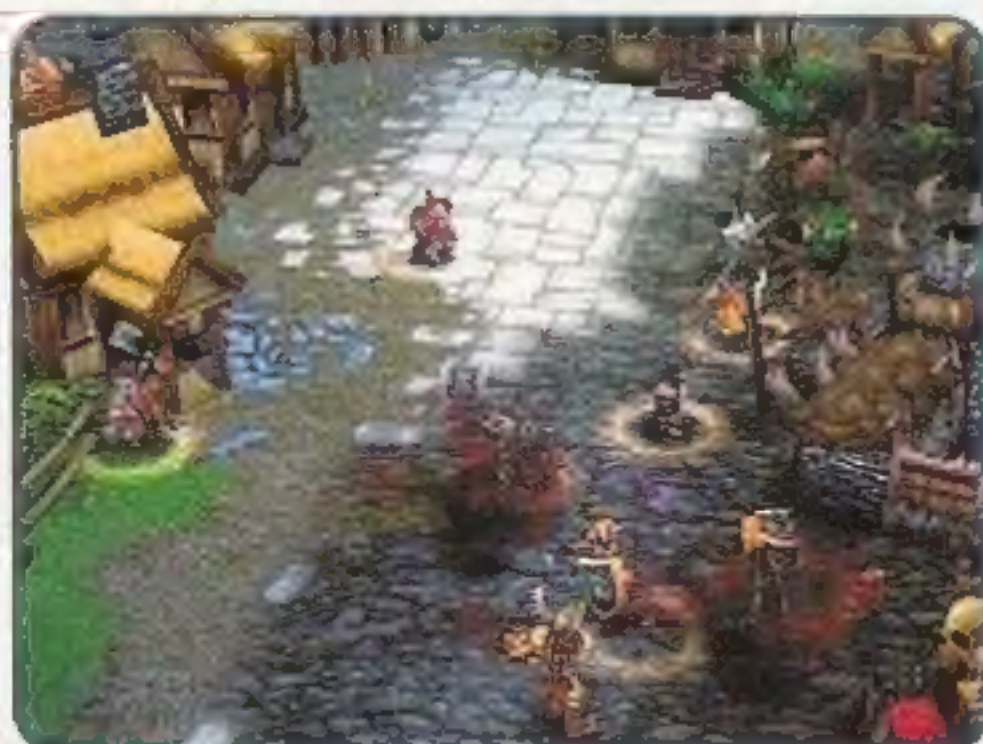
RTS

- Liquid Ent./Vivendi/Cinemas
- <http://www.warofthering.com/>

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- Premiera: Gwiazdka 2003
- Gra na platformy: Xbox, PS2, PC

Dziadka Tolkiena molestuje już kto tylko chce... Szkoda wielka, gdyż w świecie Śródziemia przydałby się dobry RPG, a nie kolejna łomotanina



MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

MRO CZNA HISTORIA O MIŁOŚCI

„ZAPOWIADA SIĘ BARDZO PORZĄDNA,
NIEMAL DWUKROTNIE DŁUŻSZA OD POPRZEDNICZKI
KONTYNUACJA, KTÓRA SPRAWNIE ROZWIJA
POMYSŁ ZNANY Z JEDYNKI.”

Magazyn PLAY



[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/
MAXPAYNE2](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE2)

WWW.MAXPAYNE2.COM

© 2003 Rockstar Games, Inc. Logo PS2 jest zarejestrowanym znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. Logo Max Payne i logo Max Payne są znakami handlowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Remedy i logo Remedy są znakami handlowymi Remedy Entertainment, Ltd. „PlayStation” i logo rodziny „PS2” są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są znakami lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych oraz innych państwach, gdzie zostały doposażone. Firma Microsoft. Ikona ograniczeń wiekowych jest zarejestrowanym znakiem handlowym Entertainment Software Association. Wszystkie prawa zastrzeżone.



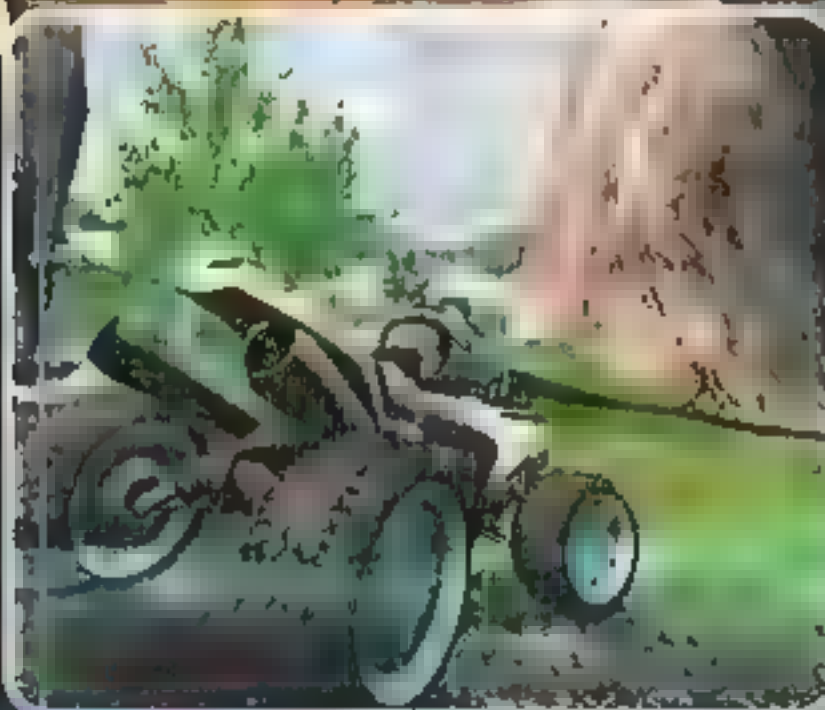
PlayStation 2





...gra, która podobała się
...se nową jakość w świecie
...mistrzów, rozrywki

ADVENT RISING



Polska to jednak dziwny kraj. Przeglądając właśnie kolejne czasopisma o grach komputerowych, zaglądam na liczne witryny internetowe. Rol się na nich od artykułów poświęconych miernym kamwersonom z konsol, zręcznościówkom, które prócz dobrej komercji nie oferują zupełnie nic. Na tych samych stronach, w tych samych magazynach dziennikarze nawet nie zająkną się o istnieniu ADVENT RISING. Dla nich jedna z najbardziej oczekiwanych

gier 2004 roku w ogóle nie istnieje. Bo i po cóż miałyby istnieć? Nie stoi za nią żadna duża firma, żaden polski dystrybutor nie dobija się o preview. Niemożliwie brzmiący tytuł z pewnością odstraszy potencjalnych czytelników. Po cóż więc strzępić sobie klawiaturę na tak niewiele znaczącą strzelankę TPP?

Chociażby po to, by napisać, że scenariusz programu (nieśmiertelny!) tworzy Orson Scott Card. Jeden z najwybitniejszych żyjących pisarzy science-fiction pracuje jednocześnie nad książką pod tym samym tytułem, będącą początkiem nowej trylogii. Jej akcja przeniesie graczy do świata zamieszkałego przez tysiące różnych ras i gatunków rozmaitych stworzeń. Wszystkie one wierzą, że kluczem do jedności, do ich pokojowej współegzystencji są ludzie. To oni – wedle słów prorocztwa – mogą zjednoczyć wszechświat i zapewnić im wieczne szczęście. Sek w tym, że ludzie są jeszcze jednym wytworem bajki dla grzecznych dzieci. Nikt nigdy ich nie widział, nie ma też najmniejszego dowodu, że istnieli kiedyś, w przeszłości.

Jedna z ras najwyraźniej nie podziela tego poglądu. Od lat Poszukiwacze przeczesują galaktykę, marząc o odkryciu choćby drobnego śladu człowieka. Istoty te są przeświadczone, że już wkrótce uda im się odnaleźć ludzi i zniszczyć ich, zanim rozpętną się jak robaki po całym wszechświecie. Tymczasem gracz wciela się w postać Gi-

deona Wyetha, jednego z ostatnich mężczyzn pracujących w zapomnianej przez Boga kolonii. Pownego dnia zaczyna on odkrywać w sobie moce, z których istnienia nie zdawał sobie sprawy.

Gra ADVENT RISING jest zaskakująco ładną, zręcznościówką TPP ze scenariuszem, który wciąga jak pies kielbasę. Gracz już na samym początku otrzymuje zestaw imponujących broni – różnego rodzaju strzelby, mioty, karabiny i miotacze. Oczywiście nie może wosić tego wszystkiego jednocześnie, gdyż sprzęt jest ciężki, a on sam ma ograniczony zasób sił. Jednak z każdym strzałem operuje bronią coraz lepiej. Coraz chętniej korzysta z nadprzyrodzonych mocy, z telekinezy, lewitacji, podpalania na odległość, chodzenia po ścianach i Bóg wie czego jeszcze. Daje mu to przewagę nad przeciwnikami, wywodzącymi się z różnych kosmicznych ras i charakteryzującymi się różnym podejściem do walki. W tej grze Sztuczna Inteligencja Istot różni się pomiędzy sobą w sposób daleko większy niż w produktach konkurencji. Niektóre stworzenia kochają atak, inne spełniają się w defensywie, jeszcze inne udają przyjaciół i dopiero po pewnym czasie ukazują swoją prawdziwą twarz.

Z HALO autorzy gry zapożyczyli ogromne, otwarte przestrzenie oraz całą masę pojazdów bojowych, z których część ma iście gigantyczne rozmiary. Prowadzi się je z zacięciem osób testujących wstępną wersję programu – nie prosto wy-

Podobnie sprawdza się system sterowania głównym bohaterem. Mimo pozornej złożoności (różne rodzaje broni i tryby strzelania, chodzenie po ścianach itp.) nie sprawia nam najmniejszych trudności. Do generowania tych wszystkich cudownych program wykorzystuje najnowszą wersję silnika UNREAL WARFARE. Programiści udało się wzbogacić go o przepięknie wyglądającą roślinność i świetne efekty pogodowe. Falujące na wietrze złote zboże wygląda cudownie swajsko, zaś wnętrza budynków zostały zaprojektowane z fantazją. Co najważniejsze, gra działa płynnie i już teraz nie zaczyna się, a przecież do zakończenia prac zostało jeszcze kilka miesięcy.

Autorzy ADVENT RISING zapraszają nas w podróż autostradą do komputerowego nieba. Miejmy nadzieję, że po drodze nie dojdzie do jakiegoś wypadku.

Michał „KillMe” Zacharzewski

Advent Rising

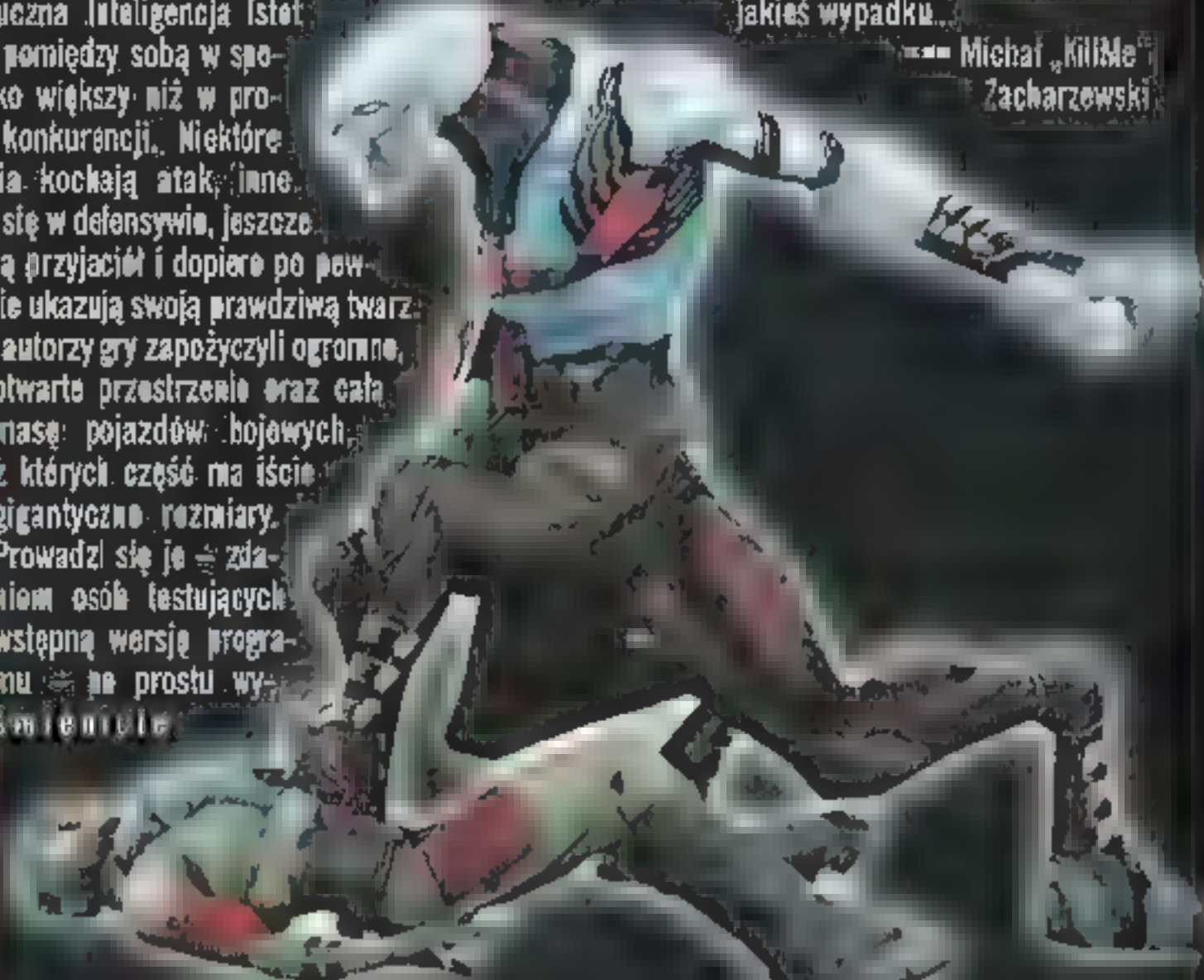
Akcja TPP

Główny
www.adventrising.com

Wersja pełna
Tryb multiplayer

Premiera
Gra na platformy: PC, Xbox

Baczność! Pogromca HALO namchodził! Zabójca MAXA PAYNE'A nadciąga! A nieszczęsny ENTER THE MATRIX też już nie żyje...



Kto nie lubi wesołego bandyty

z piórem i strzelnicą



ROBIN HOOD

Tytuł DEFENDER OF THE CROWN rozpoczęła się w roku 1986, a więc siedemnaście lat temu. To wtedy ukazała się gra pod tym właśnie tytułem, przeznaczona dla komputerów Commodore (a później również na inne platformy). Dzisiaj twórcy wracają do starego pomysłu, gdzie twoim zadaniem będzie wcielenie się w walecznego Robin Hooda i poprowadzenie wesołej kampanii (braciszek Tuck, Mały John, Marion oraz inni) przeciwko podłym ludziom księcia Jana (w tym przeciw ariawiemu szeryfowi z Nottingham). Oczywiście ostatecznym celem gry jest stworzenie z Anglii miejsca nadającego się do życia, co osiągniesz na różne sposoby. Na przykład wykorzystując swą siłę wojskową pokonasz armię księcia Jana i jego stronników, ale również dobrze wykorzystasz zbierany majątek i oswobodzisz króla Ryszarda Lwie Serce z austriackiej niewoli. DEFENDER OF THE CROWN to połączenie wielu gatunków. Przeplatają się tu elementy strategii, RPG i zręcznościówki wzbogacone w dodatku lekką daniieszką przygody. Jako Robin Hood zajmiesz się bowiem nie tylko przygotowywaniem zasadzek na bogatych kupców i grabieżniemi ich wozów. Oprócz tego weźmiesz udział w turniejach rycerskich, by zdobyć sławę, pieniądze, a nawet ziemię. Będziesz oblegać wrogie zamki (tu przydadzą się maszyny oblężnicze) i zajmować włości należące do nieprzyja-



ciół (w sumie 38 prowincji, które może zdobyć twoja armia). Zbadasz tajemnicze lochy oraz ruiny, podziemia i wieże, a tam wykazesz się umiejętnością walki i zdobędziesz bajeczne skarby. Autorzy zaznaczają, że DEFENDER OF THE CROWN jest grą o nieliniowej fabule obfitującą w losowe wydarzenia, a w związku z tym przebieg każdej rozgrywki powinien się mniej lub bardziej różnić. Bardzo łatwe będzie też nauczanie się zasad gry, gdyż sterowanie zostało uproszczone do minimum. Amerykańscy recenzenci są zgodni co do jednego: szkoda że twórcy DEFENDER OF THE CROWN pozwolili nam wziąć udział w zmaganiach tylko po jednej stronie konfliktu. Bo czy wcielenie się w księcia Jana, tępiącego obwierz-tych zbójów z bandy Robin Hooda, nie byłoby również zabawne?

Wydaje się też, że program skierowany jest głównie do sentymentalnych trzydziestolatków, gdyż młodemu graczowi (przyzwyczajonemu do gier z najwyższej półki i nie pamiętającemu „dawnych, dobrych czasów”) może się wydać za mało rozbudowany.

*** Jacek „Randał” Piekara

Robin Hood: Defender of the Crown

Strategia / RPG

Platformy: PC, Mac OS, Linux, PlayStation 2, Xbox

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: jesień 2008
Gra na platformy: PC

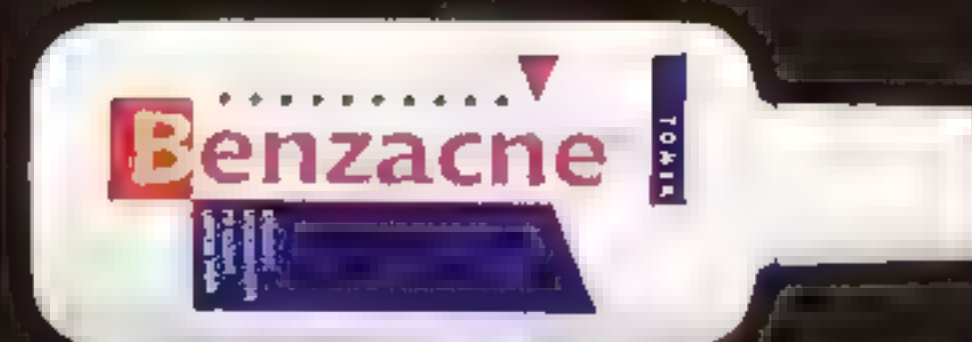
Połączenie strategii, akcji oraz RPG z popularnym bohaterem w roli głównej. Czy to może się udać? Dla sentymentalnych trzydziestolatków!



wolali na nią

Klaudia Syfer

AZ ZACZĘŁA CODZIENNIE STOKOWAĆ BENZACNE[®] TONIK :D POZOBYŁA SIĘ WYPHYSKÓW :D I INNYCH ZMIAN TRĄDZIKOWYCH :D URATOWAŁA SKORĘ, TWARZ I WIZERUNEK :D
JEI LYDIE STAŁO SIĘ BEZKRUSTKIE :D BENZACNE[®] TONIK ZAPOBIEGA STANOM ZAPALNYM, LIKWIDUJE ZASKORNIKI I PRYSZCZE.
BENZACNE[®] TONIK NIE ZAWIERA ALKOHOLU, DLATEGO NIE WYSUSZA I NIE WYWOŁUJE UCZUCIA NIEPRZYJEMNEGO NAPIĘCIA NA SKÓRZE. STOSUJ PO KAŻDYM UMYCIE SKORY. PYTAJ W APTECE



na obrzydliwe k'syfki

www.pryszcz.com.pl

ALTANA Pharma Sp. z o.o.
Al. Jerozolimskie 146a, 02-305 Warszawa
tel. (22) 608 13 00

ALTANA



Nowe oblicze najlepszej
sieciowej strzelanki
2002 roku

BATTLEFIELD VIETNAM

Kochana mamol! Bardzo dziękuję za list i za pieniądze, które mi tu przysłałaś. Opłaciłem wszystkie rachunki, a za siatkę nawet dałem za datok. Kupiłem też sobie okulary, jak presitaś. Rzeczywiście coraz gorzej widzę. Choroba frontowa, tak przynajmniej twierdzi Kraizner. Powinni coś z tym zrobić, filtry jakieś wymyślić albo osłonki na oczy. W ogóle nie dbają o swoich żołnierzy!

Mam nadzieję, że jesteście z tatka zdrowi, a babci nie dokucza już ten choleraj kaszel. Troszkę boję się o nią. Miesiąc temu taki jeden tu przyjechał i kichał, aż go plutonowy kulą w łeb uśpokoili. Ponoć go rozprasał i zaplawał smarkami przy każdym psiku. Przepraszam też, że wcześniej nie pisałem, ale taki jeden wążacz z austriackiego miasteczka Braunau zrobił tu nam niezłą rozpiarduchę. Malarzyna marny, z czełgami na nas wyskoczył! Musieliśmy z chłopakami jesień średniowiecza mu z tyłka zrobić. To był rok 1942, jeśli mnie pamięć nie myli.

Wiosną wybieram się w przyszłość. W przeszłość znaczy się. To jest w lata 60. i 70. ubiegłego wieku, jakieś trzydzieści lat po tej ostatniej zadywicie. Do Wietnamu. Według informacji doktora Kraiznera teją się tam lokalni fałszyżujący komuniści z podłutymi imperialistycznym wagraniem Am-



rykanami. To nie tylko w filmowej dżungli porośniętej bujną trawą i paprociami, ale i w górach, deltaach rzek, w wioskach i w miasteczkach. Różnorodność otoczenia nie powinna się zdziwić, tym bardziej, że stwarza okazję do zabawy z wrogiem w chowanego. Operacja Płonąca Strzała oraz wydarzenia z doliny Drang pozwolą na przykład sprawdzić się w naprawde poważnych starciach z udziałem ruchliwej piechoty. Nie mogę powstrzymać tego radosnego drżenia rąk na samą myśl o tym, że znów przywrę piackiem do ziemi i wezmę na muszkę jakiegas drania.

Tak, mamusi, muszkę. Nigdy nie lubiłaś krawatów, wolałaś muszki. Odziedziczyłem to po tobie. Zresztą sama przyznaj, że uzbrojenie to ciekawa sprawa. Wydawało mi się, że w tej wojnie szanse nie były wyrównane. Żołnierze Stanów Zjednoczonych dysponowali przecież nowoczesną bronią, zaś ich warta miliardy dolarów machina wojenna produkowała takie cudotki jak okulary ze szkłami fotokromatycznymi czy pierwsze celowniki

laserowe. Dla odrzutu Wietnamczycy dysponowali... a przynajmniej tak sądziłem... świeżymi kijami bambusowymi oraz zarzewnymi pistoletami wygrzebanymi spod podłóg ukrytych na bagnach lepianek. Oczywiście doktor Kraizner wyprowadził mnie z błędu.

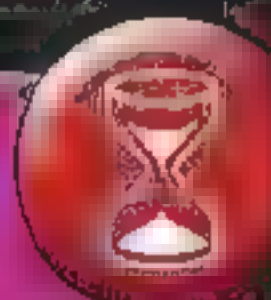
Każdy element dający Amerykanom przewagę równoważony jest przez jakiś drobny patent po stronie przeciwnej. Na przykład śmigłowce unoszą się będą nad polami bitew, a z ich pokładu da się wprost idealnie siekać wroga. Przy akompaniamencie „Lotu

Walcirni” Wagnera dobiegającego z radiowych głośników taka zabawa dostarczy olbrzymich emocji. Nad samym modelem lotu konstruktory biedzili się dwa miesiące, co tylko dawodzi jego złożoności. Helikopterami da się przewozić czołgi i – co ciekawe – można będzie z tych ostatnich strzelać. W czasie lotu! Normalnie kosmos! Wietnamczycy potrafią jednak rozwałić śmigłowce. Broń przeciwlotnicza nie jest im przecież obca. Co więcej, tamtejsi inżynierowie posiadają umiejętność przenoszenia punktów respawnu, dzięki czemu Białasy będą miały wrażenie, że wróg czai się wszędzie. Zmieni się też nieco sposób przejmowania punktów kontrolnych. Im więcej ludzi przetrzuciemy w ich okolice, tym szybciej je opanujemy. Jeden osamotniony żołnierz nie zdoła nic.

Wszystko wyglądać będzie znacznie piękniej. Gęsta dżungla, przemalowana na maskującą kolory czołgi, pojazdy naziemne i latające, wreszcie sami żołnierze, w pełni znapowani. Także wybuchy – taki napalm o poranku nie tylko słownie pachnie, ale i wygląda niczego sobie. Poprawiony system komunikacji słownej oraz wbudowane w każdy pojazd radio uciechają audiofilii. Szkoda tylko, że doktor Kraizner nadal twierdzi, że jestem uzależniony. Stopniowo zmniejsza dawkę środka uzależniającego, coraz rzadziej depuszcza do monitora, ale nie wydaje mi się, żeby zdecydował się zwolnić mnie do domu. Trochę szkoda. Dawno nie urządziłem sobie sieciowej necki. Bez komputera życie nie ma sensu, a on tego nie rozumie... Kocham cię mamol. Bądź dzielna, tęsknię za tobą!

*** Michał „Joel” Zacharzewski

Battlefield Vietnam



W tym tygodniu...

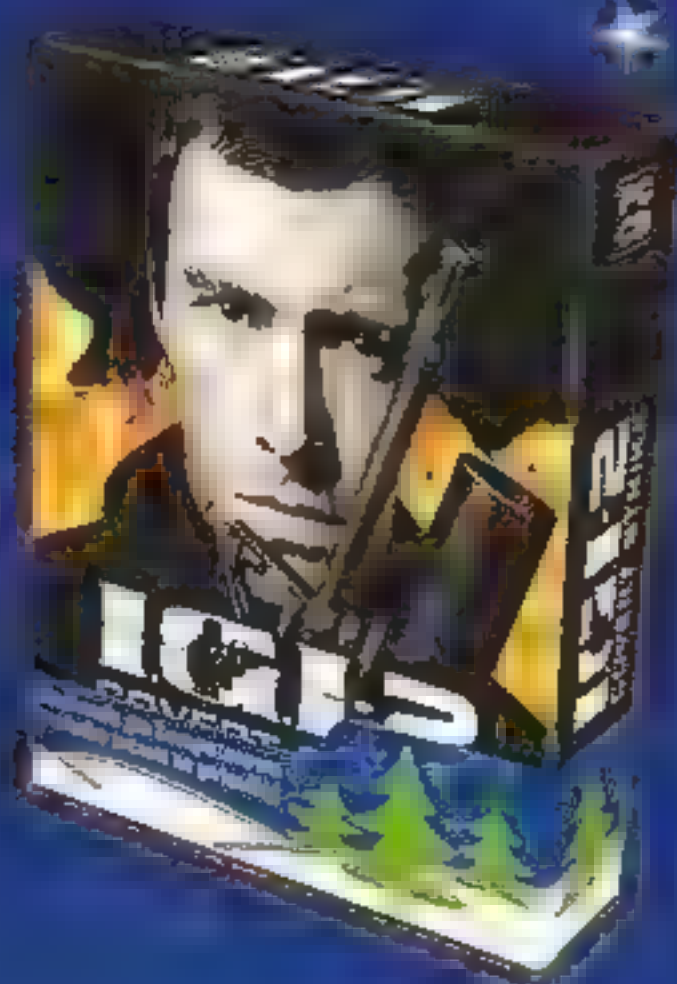
W tym tygodniu...

W tym tygodniu...

Kontynuacja BATTLEFIELD 1942. Hala...
Jedną z tych wojen żołnierze...



Doskonałe Gry Komputerowe!



IGI 2
Covert Strike



Prisoner
of War



Steel Beast
Gold Edition



Industry
Giant II



Trainz v.1.4



Combat Mission
Gold

Idealny Prezent Na Gwiazdkę!

**TYLKO
39.90
złotych!**

Tylko teraz niesamowita oferta cenowa! Ilość gier ograniczona!
W sprzedaży od 20 listopada! Szukaj w dobrych sklepach z grami.

II wojna światowa jeszcze nigdy
nie była taka słiczna



CODENAME

PANZERS



Powstała w 1989 roku w Karlsruhe firma CDV, przez długie lata tworzyła programy wyłącznie na rynek niemiecki. Zajmowała się też dystrybucją gier ID Software, Apogee, Sony i Psygnosis. W 1987 roku odniosła międzynarodowy sukces, wypuszczając strategię WET: THE SEXY EMPIRE opowiadającą o rozkręcaniu biznesu pornograficznego przez skąpo odzianą Lulę. Kolejne sukcesy firmy były już związane z II wojną światową. Dwie części znakomitego SUDDEN STRIKE, nie mniej udany BLITZKRIEG i kultowy w niektórych kręgach COMBAT MISSION uczyniły z CDV specjalistą od strategii z tego okresu. Nic dziwnego, że również i CODENAME: PANZERS – najnowsza inwestycja Niemców – opowiada o zmaganiach aliantów z wojskami Adolfa Hitlera.

Nad grą już od ponad dwóch lat pracują autorzy popularnej ŚWINI. Węgierscy programiści tym razem postawili na

widowską grafikę i odtworzone z pietysmem realia. Narazie wszystko wskazuje na to, że decyzja ta była całkowicie słuszna.

Pod wieloma względami CODENAME: PANZERS nie ma sobie równych. Nowoczesny trójwymiarowy silnik umożliwia spojrzenie na pole bitwy pod dowolnym kątem. Ruchoma kamera z niecodzienną płynnością zagląda we wszystkie zakamarki, za tła się wciąż ruiny, za wraki i nierówności terenu. Świetnie wyglądają też efekty pogodowe, mające rzeczywisty wpływ na przebieg starcia, a także rozmaite rodzaje drzew i krzewów, pasujące do strefy klimatycznej, w której toczy się bitwa. Budynki, słupy i zasieki również przyciągają wzrok.

Na wyrazy uznania zasługują wreszcie projekty jednostek. Autorzy gry przygotowali aż 50 rodzajów wojsk, różniących się m.in. zasięgiem skuteczności prowadzonego ostrzału. Oko cieszą różne typy czołgów, transporterów opancerzonych, dział samobieżnych i jeepów. Wszędobylska piechota, uzbrojona w miny, wyrzutnie granatów i miotacze płomieni (w sam raz, by wykurzyć załogę czołgu z kabiny) potrafi doskonale biegać, skradać się, czołgać oraz kryć w okopach czy za umocnieniami. Poszczególne

żołnierze korzystają z lornetek i telefonów polowych, pomagają też rannym, podając im lekarstwa i obwijając bandażami. Na niebie unoszą się zaś bombowce, które potrafią przeorać pociskami pole oraz zniszczyć most.

Co ciekawe, autorzy przygotowali znacznie więcej modeli niż rodzajów jednostek. W programie pojawia się bowiem ponad 100 różnych pojazdów (często są to np. te same czołgi, tyle że pomalowane w różny sposób) oraz około 80 rodzajów żołnierzy. Wśród nich znajdują się piechociarze w mundurach niemieckich, rosyjskich, amerykańskich, brytyjskich, francuskich, węgierskich, serbskich i – jakichkolwiek państw – polskich. Taka dbałość o szczegóły jest po dziś dzień rzadkością. Również i dźwięk jest trójwymiarowy – dobra karta graficzna wsparta zestawem głośników sprawi, że gracz poczuje się jak na prawdziwym polu wojny.

W odróżnieniu od SUDDEN STRIKE czy BLITZKRIEG, które były strategiami zręcznościowymi, CODENAME: PANZERS stawia na taktykę. Przeciwnik autentycznie myśli i stara się wykorzystać dostępne w danym momencie atuty. Nie gna za wszelką cenę do przodu – nieraz woli wciągnąć gracza w pułapkę niż paść podczas bohaterstwa, lecz bezsensownego ataku. Gospodarki surowcowej jako takiej w programie nie ma (wszystkie jednostki ma się dane „z góry”, później można co najwyżej leczyć na posłaki), za to podzielony na trzy kampanie scena-

riusz składa się z szeregu powiązanych ze sobą misji, przedstawiających wojenne losy kilku żołnierzy. Ich przejścia rozpoczynają się w 1939 wraz z napadem hitlerowskich Niemiec na Polskę, kończą zaś wkroczeniem wojsk rosyjskich do Berlina sześć lat później. Z COMBAT MISSION zapożyczono też złożony model zniszczeń. Poszczególne pojazdy mają różną grubość pancerza (inną z boku, inną z przodu), zaś tory lotu pocisków wyliczane są niezależnie od widocznych na ekranie animacji.

Gra zapowiada się znakomicie. Jeśli spełni oczekiwania, na wielu komputerach zagości na długie miesiące. Szkoda tylko, że w pierwszej misji wcielamy się w hitlerowców i pomagamy im gniebić Polaków i Rosjan.

*** Michał „CowJoel” Zacharzewski

Codename:
Panzers

Stworzony przez CDV

Wydany przez

Platforma

Specjaliści od II wojny światowej tym razem opowiadają o broni pancernej. Ale za to jak pięknie!

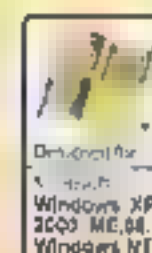
Największa oferta Myszek w Polsce!

- ◆ Optyczne
- ◆ Kulkowe
- ◆ Bezprzewodowe
- ◆ Miniaturowe
- ◆ Świecące

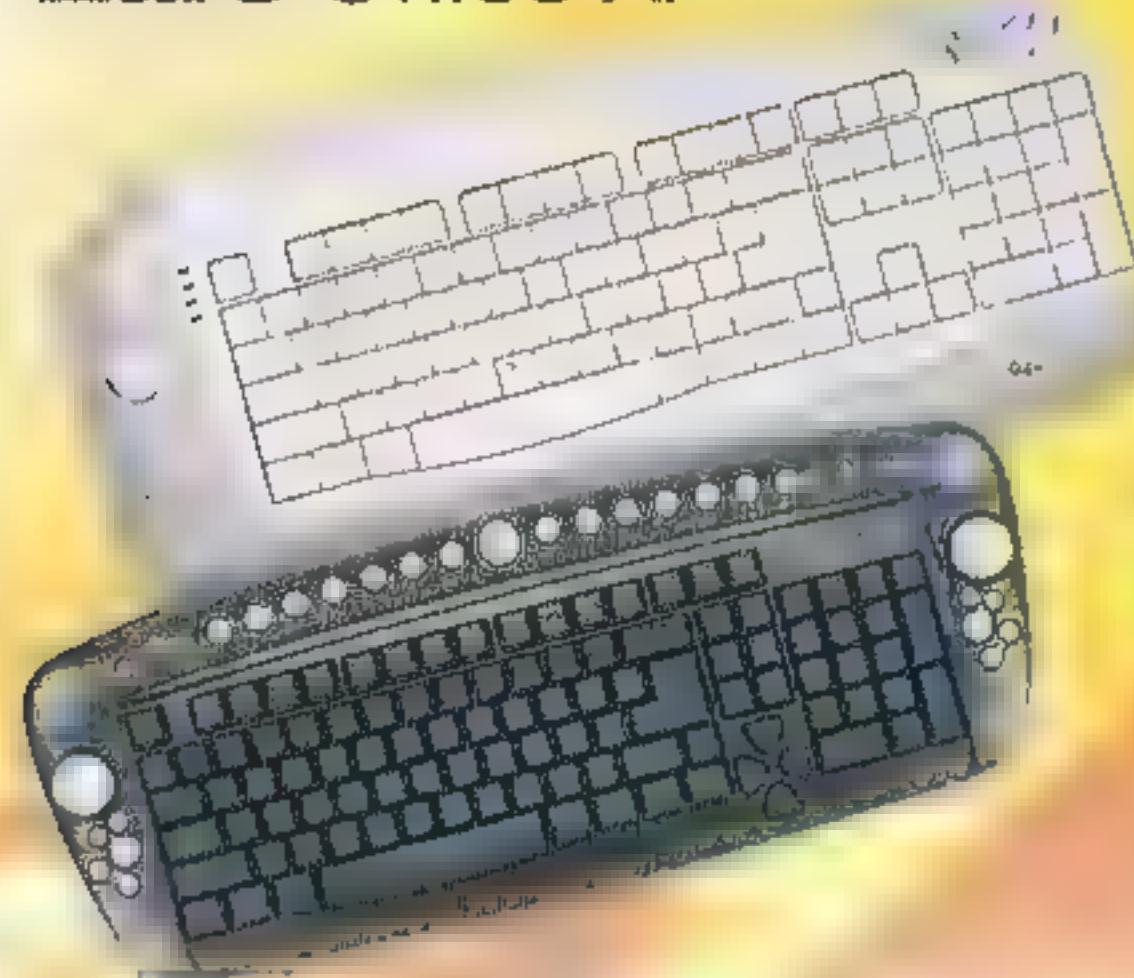


Wireless Crystal Optical Mouse

- ◆ Bezprzewodowa mysz optyczna
- ◆ Technologia radiowa zapewniająca brak interferencji między urządzeniami
- ◆ 4 baterie akumulatory wraz z ładowarką
- ◆ Odbiornik podłączany do portu USB
- ◆ Ładowanie baterii przez port USB



Euro Office XP



- ◆ Wspomaganie programów Microsoft Office™
- ◆ Podwyższona ergonomia pracy
- ◆ Ponad 50 dodatkowych klawiszy
- ◆ Elegancki wygląd
- ◆ Dostępne w wielu kolorach



Mini Keyboard

- ◆ Combo: USB, PS/2
- ◆ Małe rozmiary

Nasze myszki to:

- ◆ Ergonomiczne kształty
- ◆ Wysoki komfort pracy
- ◆ Precyzja działania - rozdzielczość 800 DPI
- ◆ Długi okres gwarancji
- ◆ Wyposażone w rolkę
- ◆ Żywość klawiszy: ponad 1 000 000 kliknięć
- ◆ Łatwość instalacji
- ◆ Zaawansowana technologia optyczna
- ◆ Najwyższej jakości materiały
- ◆ Dostępne w wielu kolorach



Jumbo Bass

- ◆ Zbudowane z drewna
- ◆ Pilot z wejściem słuchawkowym
- ◆ 650W PMPO

Turbo Office XP

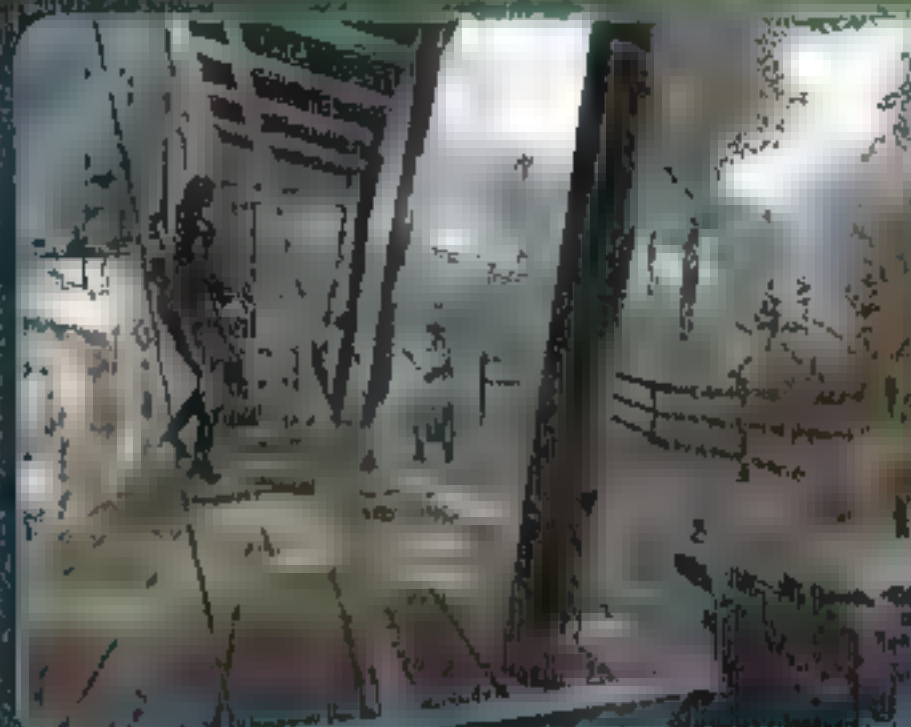
Sprzedż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszowska 14 bud. 4, 03-878 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

SABOTAGE 1943



*Nie chodzi o to, by zabić.
Chodzi o to, by bać się zabić.*



kosciuszkowskiego, zabijając tych śmie-
dzących, skapanałych opo-
w w zawieszonych perukach, którzy machnęli
grafomańskie dzieło zwane Konstytucją 3
Maja? Z pewnością nie byłbyś zadowolony.
Tymczasem Niemcy z Replay Studios
pracują nad grą, w której strzela-
sie do Niemców!

Akcja taktycznej strzelaniny SABOTAGE
1943 toczy się w czasie II wojny świat-
owej. Do niedawna układała się ona po my-
śli Trzeciej Rzeszy, niestety klęski
na Bałkim Wschodzie poważnie podko-
pały militarną maszynę Hitlera. Ucisnio-
no naready Europy, zaczęły poważniej myśleć
o wyzwoleniu. Polacy przygotowują powstanie,
pionie warszawskie getto. Także we Francji, w Pa-
ryżu, wiele się dzieje. Działają tu ugrupowanie La
Resistance, które w niezwykle skuteczny sposób
utrudnia życie Niemcom. Jednak masowe egzeku-
cje, łapanie, wywózki do obozów koncentracyj-
nych pomagają hitlerowcom trzymać paryżan
w potrzasku. Ale nie ciebie!

Wcielasz się w początkującego szpiega, sabota-
zystę i powstańca. Człowieka, który kocha swoją
ojczyznę i gotowy jest oddać życie za jej
wolność. Jednak nie jesteś z tych, którzy
wciągają z karabinem do niemieckiej re-
stauracji, licząc, że przed śmiercią zdola-
ją powalić kilku faszystowskich oficerów. Ty
działasz w podziemiu, w ukryciu, po cichu,
skromnie, choć spektakularnie. Na co
dzień starasz się udawać zwykłego oby-
watela, człowieka, który pogodził się z okupa-
cją. Niekiedy jednak zmieniasz ciemny
plaszcz na wojskową kurtkę i wychodzisz
na akcję. Wtedy dokonujesz aktów
sabotażu, przeprowadzasz szczegółowo
zaplanowane zamachy, podkładaś bomby,
pomagasz przerywać broni. Uwalniasz
jeńców, zabiśsz generałów, kradniesz cen-

ne plany. Szukasz też szpiegów gestapo, któ-
rzy przeniknęli do La Resistance i w chwili
obecnej zagrażają twojemu bezpieczeństwu.

Autorzy gry podzielili ją na 22 etapy odta-
rzające akcje francuskiego ruchu oporu z lat
1943-44. Projektując misję, odrzucili charaktery-
styczny dla wielu shooterów FPS schemat, wedle
którego należy przejść od punktu A do punktu B,
realizując zasadę „nikt nie wyjdzie stąd żywy”. Do
dyspozycji gracza oddali tętniące życiem lokacje,
które wpraw należy dobrze poznać, by myśleć
o sukcesie. Zaprojektowali też inteligentnych
przeciwników. Niemcy dokładnie przyglądają się
każdemu obywatelowi, obserwują podejrzanych
typów i nie wahają się sięgnąć po broń. Potrafią
wzajemnie współpracować, doskonale kryją się
maskując, często krzykiem wzywają posiłki.
Wreszcie całkiem przyzwicieli strzelają.

Na szczęście gracz również jest nie w ciemie bi-
ty. Wykorzystuje blisko 20 rodzajów broni, dosko-
nale strzela, skradaje się, czołga, biegnie, skacze,
kryje się za murkami czy słupami. Bardzo często
zmienia ubranie. Do niemieckiej bazy wchodzi
w stroju gestapowca, po chwili spaceruje
w płaszczu hańd ciemnym swetrze. Zna niemiecki

w stopniu zadawalającym, dzięki czemu potrafi
wydobyc niemal każdą informację od napotkane-
go Niemca (udając generała bądź bawiac się no-
żem niebezpiecznie blisko cudzej szyi). W czasie
strzelaniny główny bohater potrafi położyć się na
ziemi i udawać trupa, lecz kiedy strzela, robi to
cołkiem. Jego działania mają wpływ na zachowanie
się Niemców, członków La Resistance oraz zwy-
kłych obywateli. Jeśli będzie nieostrożny, narazi
się swym kamratom bądź mieszkańcom Paryża.
Wówczas nikt nie przyjdzie mu z pomocą, gdy
będzie uciekał przed bojowo nastawionym od-
działem gestapowców.

SABOTAGE 1943 pojawi się w sklepach dopiero
pod koniec przyszłego roku. Jeśli program speł-
ni pokładane w nim nadzieje, otrzymamy kawał
naprawdę dobrego kodu. Może nie aż tak pięk-
nego jak DOOM 3 czy HALF-LIFE 2, lecz oferują-
cego oryginalne, złożone misje i perfidnych
przeciwników. Iż można w końcu iść bezmó-
wicie pakraki, umiając tylko błagać i strzelać
się nawzajem po pyskach?

*** Michał „Joel” Zacharzewski

Czy wyobrażasz sobie, by taki Mirage
opracował grę, w której – jako Ame-
rykanin-kapitałista – mógłbyś wyko-
rzystywać buraków z Polski do
sprzątania toalet w Teksasie? Co ro-
dzinni gracze powiedzieliby, gdyby firma City
Interactive zaproponowała im rolę oprawców z Je-
rkwanego? A gdybyś musiał wcielić się w postać
likwidatorów powstania

Sabotage 1943

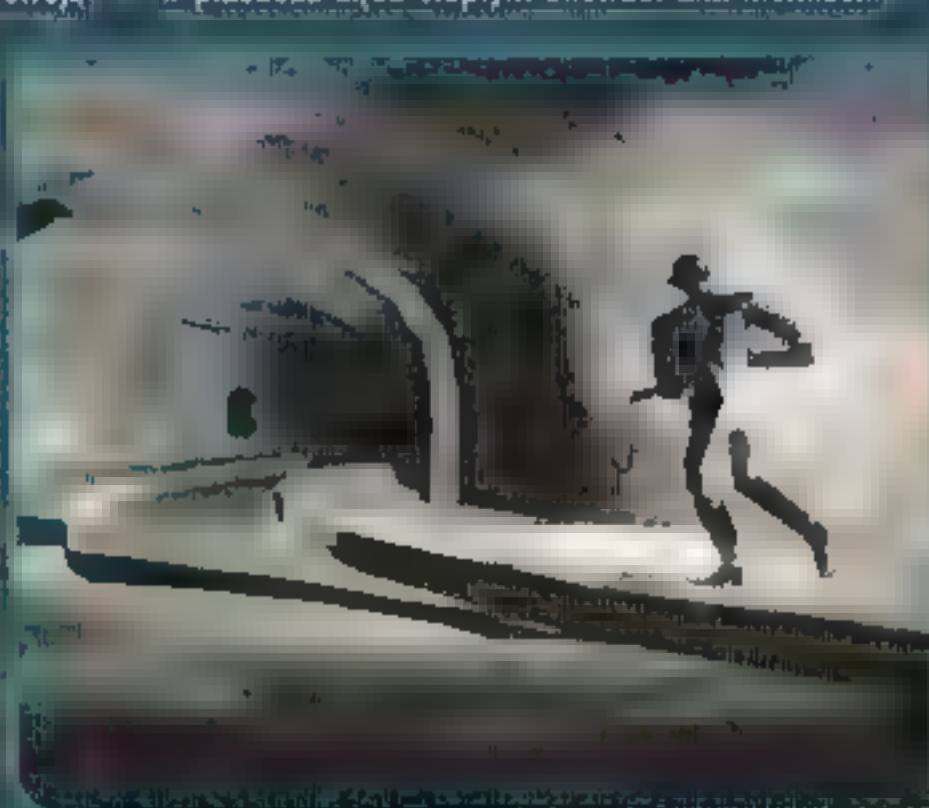
Wydawca: FPP

Replay Studios
www.sabotage1943.com

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: koniec 2004
Gra na platformy: PC, PS2, Xbox

Opanowałeś do perfekcji sabotaż, zaję-
cie z polskiego? Zatem ta gra dla ciebie! Powi-
niesz poradzić sobie z nią śmiewając.



LIONHEART

LEGACY OF THE CRUSADER

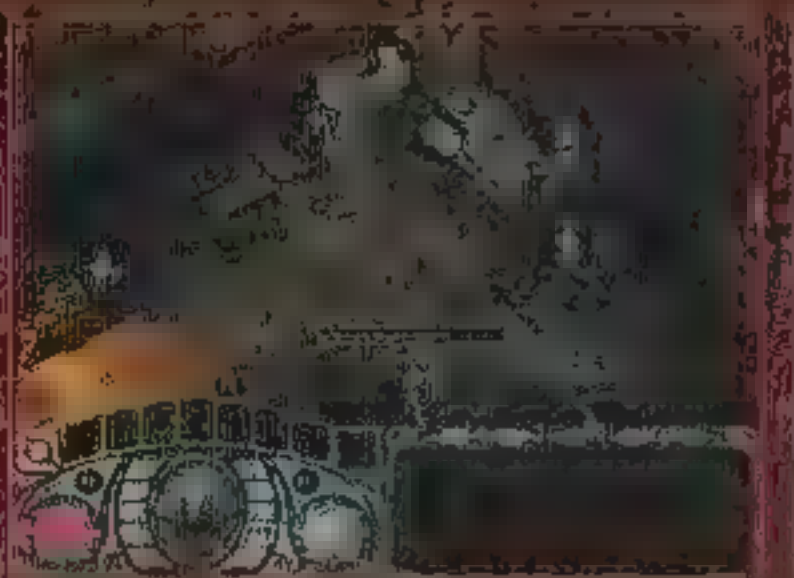
MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ
W WIELKIM STYLU!



Nazem z grą
otrzymasz
kartę pomocy
i podręcznik!

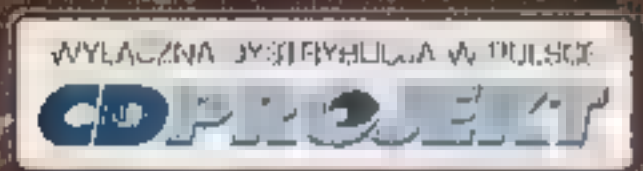
2CD

POZNAJ NOWĄ GRĘ RPG TWORCÓW TAKICH PRZEBÓJÓW JAK FALLOUT, BALDUR'S GATE
CZY ICEWIND DALE. MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ Z KOLEJNYM KLASYCZNYM RPG.
JEŚLI LUBISZ NAPRAWDĘ DOBRĄ ZABAWĘ TO MUSISZ ZAGRAĆ
W LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER!



JUŻ W SPRZEDAŻY!

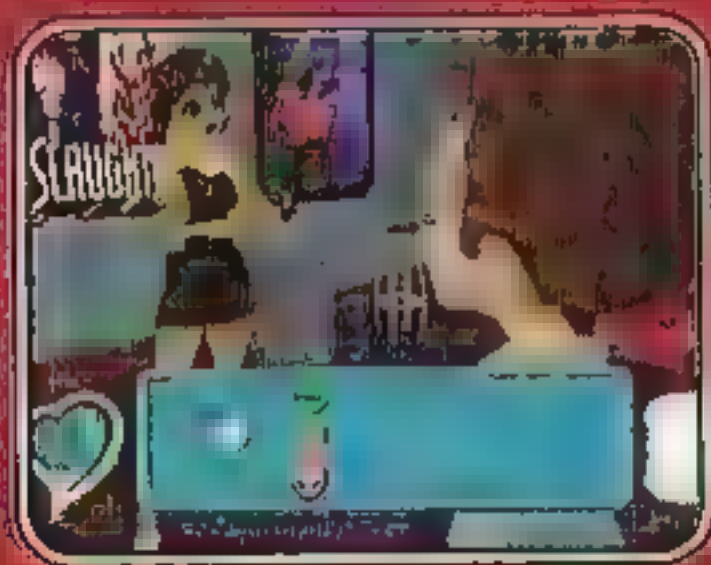
Lionheart: Legacy of the Crusader © 2003 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Reflexive, Inc. © 2003. Reflexive Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, logo
Interplay, Black Isle Studios logo, Black Isle Studios, Lionheart: Legacy of the Crusader oraz logo Lionheart:
Legacy of the Crusader są znakami handlowymi lub znakami Interplay Entertainment Corp. Reflexive oraz
Logo Reflexive są znakami handlowymi Reflexive Entertainment, Inc.



Graj i zarabiaj

Zmieszanie gry i wypłaty... organizowanego przez firmę Samsung turnieju World Cyber Games najlepiej wypadli gracze w WARCRAFT 3 Krzysztof Czerwinski. Zawodnikowi udało się dotrzeć do ćwierćfinału, gdzie przegrał z młodym Chinczykiem, późniejszym mistrzem świata. W przyszłym roku impreza zostanie przeniesiona na próżę z Korei do San Francisco. Nieco wcześniej w Las Vegas odbędzie się turniej ATI/AMD Cyber X Gaming Championships. Imponują zwłaszcza wygrane organizatorów udało się zgromadzić okragie 600 tys. dolarów z czego 100 tys. przypadnie najlepszej drużynie w turnieju COUNTER-STRIKE.

Larry wróć?



LARRY, bohater komiksu i gry przygodowej LARRY SURE SUIT LARRY powrócił na ekrany domowych komputerów. Firma Sierra nie oficjalnie potwierdziła, że pracuje nad kolejną częścią popularnego cyklu. Niestety, w pracach nie bierze udziału Al Lowe, twórca postaci Larry'ego. Ostatnia część gry LARRY była w Polsce elbryzynie przebojem. Znacomito renowie zebrało spolszczenie, nad którym pracowali Jerzy Stuhel i Katarzyna Figura.

Nie lubią Polaków?

Polscy programiści naprawdę wiele sporządzali. W OHROME i drugi... LANACH. Gwolił się też zrecenzowała przegadanka GROM i wojny COLD ZERO, którym na świecie zajmował się JoWood. Niestety, raz jeszcze okazało się, że rodzime gry nie zachwycają szczególnie zachodnich recenzentów. Serwis GameRankings, podsumowujący średnie oceny gier w zachodnich prasie i na serwisach, pokazał, jak naprawdę są postrzegane. Tak COLD ZERO posiada łączną notę 65%, a GROM 53%. O dwa procent lepiej wypadła pierwsza część ANOTHER WAR. Wielki zawód sprawiły dwa porównanie najlepsze tytuły ostatnich miesięcy. CHROME na razie wywalczył ocenę 63% (przy czym do sklepów w USA gra wchodzi dopiero teraz), a ONCE UPON A KNIGHT - czyli rodzimí POLA - niewiele więcej, bo 67%. Dla porównania, czeska MAFIA zasłużyła sobie na 88%, węgierska HEGEMONIA na 78%, zaś rosyjski LE-SZTURMOWIK nawet na 91%. Panie Polak, jak idziesz? Powiesić się!

Dawno, dawno temu ktoś wpadł na pomysł, by użyczyć japońską, teksańską ziemię krwią Indian. Słowa te zachęciły amerykańskiego generała Tobiasa Brucknera do urządzenia prawdziwej rzezi. W czasie gigantycznych bitew ginęły więc dzieci, ich rodzice i dziadkowie. Do dziś zresztą lokalny piasek ma nieprzyjemną, czerwona barwę... Wróćmy jednak do roku 1886. W czasie jednej z masakr rozstała się ziemia, a Indianin imieniem Tal'Set wpadł w rozpadeł. Gdy się obudził, odkrył, że znajduje się w zamieszkałej przez prehistoryczne gady zapomnianej krainie. Jej mieszkańcy zaopiekowali się nim i opatrzyli jego rany. Teraz on pragnie się odwzięczyć. Chce pokonać gnębiącego ich Lorda Tyrannusa. Tyle że pomaga mu nowy dowódca, generał zikał - niejaki Tobias Bruckner. Także i on wpadł w rozpadeł. Gra TUROK EVOLUTION została wydana rok temu na konsolę Xbox, PlayStation 2 i GameCube. W wersji na PC zaofertuje poprawioną grafikę, 60 rodzajów przeciwników (w tym 15 gatunków dinozaurów), kilkanaście futurystycznych broni oraz całkiem zmyślną sztuczną inteligencję. Premiera na dniach!

Pacific Warriors 2 PC



Nie piszą o nim w „Time” Nie zapraszają go do telewizji, nie proponują wywiadów. Mimo to silnik Renderware robi coraz większą karierę. Po gościnnych występach w SKOKACH NARCISZACH 2004 zobaczysz go także w BROKEN SWORD SLEEPING DRAGON, THE MOVIES Petera Moynieuxa oraz w PACIFIC WARRIORS 2. Ta ostatnia gra to klasyczna zrecenzowała strzelanina z czasów II wojny światowej. Gracz wciela się w japońskiego bądź amerykańskiego pilota biorącego udział w bitwach w rejonie Pearl Harbor, Midway, Guadalcanal, Okinawy. Swym samolotem (SBD Dauntless, F6F Hellcat, B5N2 lub AGM3) kieruje za pomocą załadowanych przycisków, w dzieciennie prosty sposób niszczy wskazane cele i wywija imponujące piruety. Łącznie wypetnia 50 niebezpiecznych, dziennych i nocnych misji, gromadząc kolekcję medali i odznaczeń. Dzięki Renderware program wygląda znakomicie. Wyspy porośnięte są prawdziwymi drzewami, zaś morska woda faluje na wietrze. Eksplozje ułanych samolotów, okrętów morskich, a także bombardowanych budynków czy ciężarówek również całkiem przyzwoicie wgnalają w fotel. Jeśli ktoś wyda to w Polsce za niewiele pieniędzy, bierzcie w ciemno.

Turok Evolution PC



Eric Young's Squad Assault: West Front PC

Jajogłowi wasaci strategzy mają powód do radości - prace nad ERIC YOUNG'S SQUAD ASSAULT: WEST FRONT powoli dobiegają końca. Już niedługo po raz setny (bądź nawet sto pierwszy) czołgi i piechota wybiegną na pola Francji, by stoczyć najważniejszą bitwę 1944 roku. W grze wcielisz się w Niemców lub aliantów (Francuzów, Brytyjczyków, Amerykanów i Kanadyjczyków) - uzbrojonych w taki sam sprzęt, z jakiego korzystali sześćdziesiąt lat temu. Siłą programu ma być zleżowy system odpowiadający za psychologię żołnierzy. Jak wiadomo, na polu bitwy z reguły panuje chaos, wszyscy krwawią.

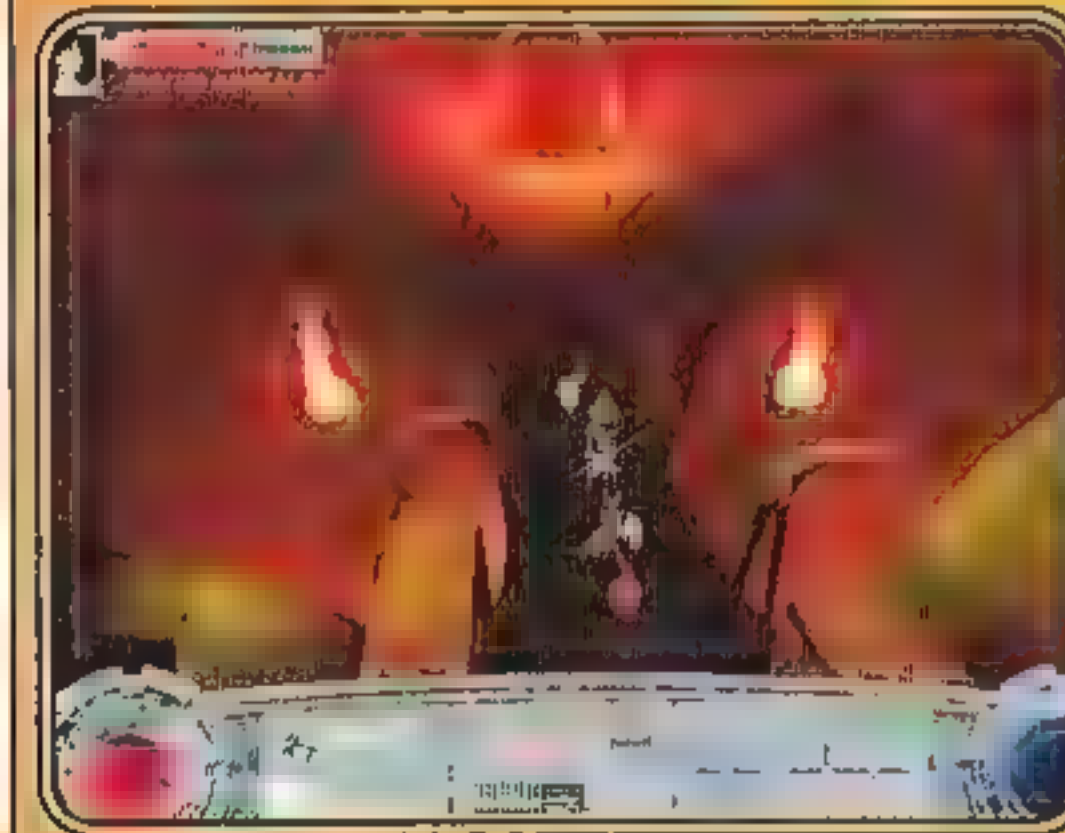
I nie wykonują rozkazów tak dokładnie, jak ma to miejsce w grach z gatunku RTS. W SQUAD ASSAULT: WEST FRONT poszczególne jednostki mogą spanikować, wpaść w furję albo po prostu nie usłyszeć rozkazu. Trzy duże kampanie zapewnią blisko 60 godzin rozrywki. Do programu dołączony będzie zestaw edytorów oraz specjalny instalator modów, pozwalający w przeciagu kilku chwil przełączyć się pomiędzy stworzonymi przez fanów rozszerzeniami.



Etrom: The Astral Essence PC

Innowacy na gra RPG z erącego gdzieś w odległej przyszłości klasycznego świata fantasy. Tak przynajmniej, wygląda to na pierwszy rzut oka - ciągnące się kilometrami ochy nieprzebyte pieczary i ponure, gotyckie zamki przywołują na myśl produk-

cje pokroju NEVERWINTER NIGHTS. Wystarczy jednak prześledzić odrobinę, by odkryć nowoczesne maszyny napędzane energią niewiadomego pochodzenia - tajemnicze portale służące do podróżowania pomiędzy wymiarami, całkiem nowoczesną broń. W ETROM miasta rządzące się zasadami demokracji sąsiadują z faszystowskimi metropoliami. Są też demony magicznej siły, potwory ryluły a także czolg-mechy, broń laserowa. Sama gra stanowi połączenie DIABLO z rozbudowanym faularem i nieśmiałym BALDUR'S GATE. Gracz spędza długie godziny na krwawych walkach na 30 różnych poziomach 4 wielkich stanów. Ponad 100 różnych przedmiotów, rozbudowany system magiczny oraz wciągający tryb mult player mają zapewnić ETROM sławę. Wraz z grą na zachodnim rynku pojawi się komiks oraz książkowy podręcznik do systemu role playing o tej samej nazwie.



Trabi Racer PC

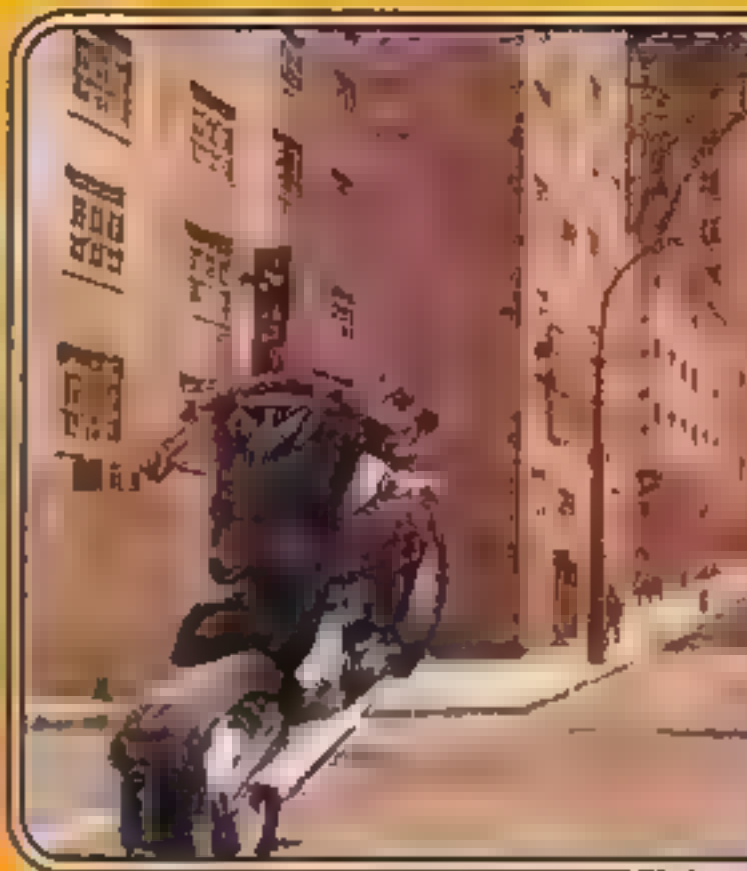


W połowie listopada do polskich sklepów trafi POLDEK DRIVER. Autorzy gry wystali już tzw. mastera do tłocznii i w chwili obecnej pracują nad zrecznościówką TRABI RACER. Tym razem gracze wezmą udział w wyścigach Trabantów, niemieckich samochodów osobowych produkowanych w latach 1957-1991 przez Automobil-Werk Zwickau (AWZ). Autorzy programu obiecują pięć samochodów i tyle samo lokacji. W porównaniu z grą MAJUCH RACER poprawiono szybkość działania programu oraz efekty kolizji. Teraz plastikowe samochody niszczą się w wyniku zderzeń, skutkiem czego gorzej sprawują się na trasie. Umożliwiono też prawie dowolne ustawienie kamery, a także dorzuceno więcej z wnętrza pojazdu. Za dwa miesiące program znajdzie się w sklepach. Będzie kosztował 20 złotych.

Axle Rage PC

Przyszłość nie będzie aż tak słodka i słodka jak wesołe miśki z disneyowskich filmów. Zresztą nawet gdyby była, uzbrojone motocyklowe gągni w jedną noc urządziłyby w ZOO taką masakrę, że zdążająca na miejsce przestępstwa policja musiałaby się zaopatrzyć w skafandry do nurkowania we krwi. Futro wspomnianych niedźwiedzi jeszcze przez wiele miesięcy znajdowałoby się w najbardziej azwyczajnych miejscach. A tak? Kasa, dragi i brutalna rula rządzą megamiastem Nausdaie. Dwie zwalczające się partie polityczne wspierają znajdujące się w stanie permanentnej wojny gangi. Axle Rage

jest członkiem motocyklowego No Dice. Doskonałe się bije, niektórzy mówią, że jest królem uczynnych walk na pięści. Pcha się na ogół tam, gdzie dwóch-trzech twardzieli okładają jednego i wymiata takie combosy, że przeciwnicy fruują na boki. Axle pomaga sobie przy tym znalezionymi deskami, obfuczonymi butelkami, jakimś polkanem i koszarą na śmieci. Sporo też jeździ po mieście - do czasów premiery GTA3 ten typ rodzi, zabawy bnie przecież rekordy popularności.



Kuma: War PC



Zastanawiaście się, jak gry będą wyglądać za pięć czy dziesięć lat? Czy będą to przepiękne sieciówki, niezwykle realistyczne strzelaniny czy też może programy przedstawiające każdy aspekt życia, od porannego krojenia chleba na śniadanie po rajd za uciekającym autobusem? Twórcy KJMY mają nieco inne zdanie. Taktyczna strzelanka FPP/TPP, nad którą pracują, będzie się rozwijać także po premierze. Odtąd w podstawowej wersji programu udasz się do Iraku. Odszukasz synów Saddama Husajna, Udaya i Kusaję, po czym ich zabijesz. Wykonasz też dwie inne skomplikowane misje. A co potem? Potem ścigniesz z Sieci nowe rodzaje broni, nowe lokacje i misje, nawiązujące do najbardziej aktualnych wydarzeń. Nie tylko z Iraku - programiści obiecują zaprowadzić cię w każde interesujące miejsce na świecie, wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ciekawego. Miesięczna opłata za pakiet nowych misji nie powinna wynosić więcej niż 10 dolarów - a więc tyle, ile kosztuje abonament na co drugą grę MMORPG.

Championship Manager 03/04 PC



Najbardziej popularnym graczem w świecie menedżera piłki nożnej. Na pierwszy rzutek przypomina CHAMPIONSHIP MANAGER 02/03, ale z nowymi zmianami. Aktualizacja zawiera wiele nowych funkcji, które ułatwiają zarządzanie klubem. W tym roku gracz może wybrać dowolny klub z listy klubów, które są dostępne w grze. W tym roku gracz może wybrać dowolny klub z listy klubów, które są dostępne w grze. W tym roku gracz może wybrać dowolny klub z listy klubów, które są dostępne w grze.

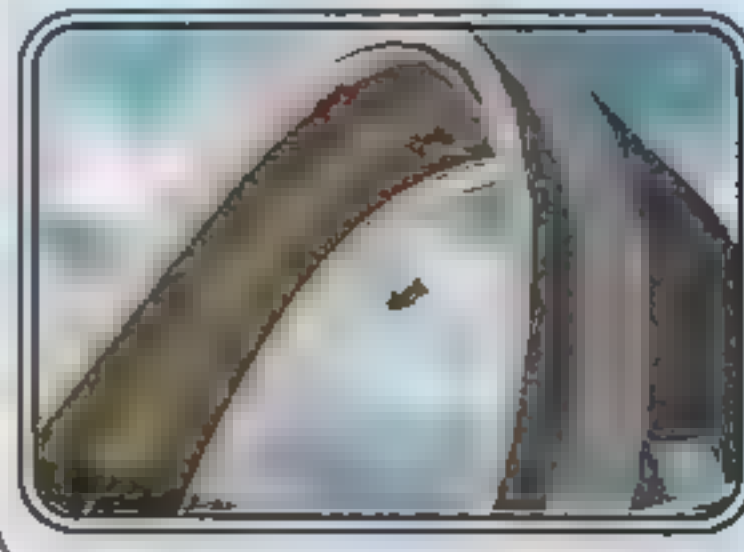
Assignment Berlin PC



Niskobudżetowa strzelanka FPP z czasów II wojny światowej. Gracz wciela się w młodego amerykańskiego żołnierza, który wkrótce po inwazji w Normandii dostaje w łapkę kamasze, a na nogi nowe kalasze. Próbuje iść, ale przewraca się na rzy. Szybko zamienia miejscami kamasze z kalaszami, po czym daje z buta do przodu. Czekają 10 misji nawiązujących do autentycznych wydarzeń. W ich trakcie nie zabraknie starć z niemieckimi tygrysami, pojedynków ze snajperami i starć w opustoszałych miasteczkach. W czasie wykonywania zadań gracz skorzysta z 14 różnych broni, a nawet zeskoczy z samolotu ze spadochronem na plecach. ASSGNMENT BERLIN to nic innego jak próba podjęcia się pod olbrzymi sukces MEDAL OF HONOR. ALLIED ASSAULT. Niestety, w chwili obecnej gra nie wygląda dobrze i ma wysokie wymagania sprzętowe.

Trackmania PC

Nie zwykłe wyścigi, a jednak niezwykle. Po pierwsze gracz sam tworzy trasy składające się z ponad 300 gotowych elementów osadzonych w trzech różnych środowiskach: zimowym, pustynnym i wiejskim. Po drugie, nie przypominają one klasycznych torów, z jakimi miałeś do czynienia w TOCA RACE DRIVER i COLIN MCRAE RALLY 3. Są za to pokręcone jak umysł Froggera. Wią się niczym taśmice, obrotują w rampy, uskoki, przepaści, pętle i ostre zakręty. Człowiek czuje się na nich jak na kolejkach górskich. Samochód niejednokrotnie koziołkuje, odbija się od barier i niszczy. Zabawa jest więc przednia. Co najważniejsze, grać można w Sieci (nawet na modemie), a także samodzielnie. W tym ostatnim przypadku dostępne są trzy tryby: sprawdzian prędkości, rajd i kaskaderka. TRACKMANIA pojawi się w zachodnich sklepach pod koniec listopada. Kiedy dotrze do Polski, nie wiadomo.



Midnight Nowhere PC

Krew. Wszędzie krew. Krew, trupy, gniące wątroby, niewielkie serca wyjęte jakas potężną łapą z ciała, w których do niedawna



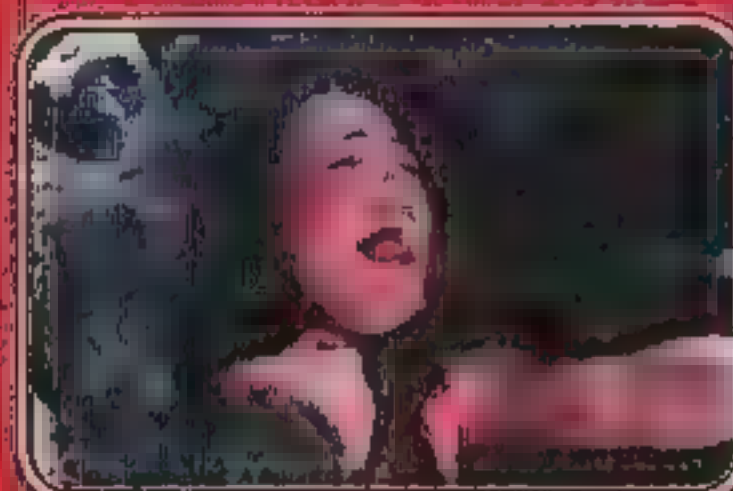
były. Nic dziwnego, że ludzie opuszczają swe domy w panice. Na autostradach wylotowych tworzą się gigantyczne korki, a centrum pustoszeje. Wkrótce później wojsko atacza miasto ścisłym kordonem. Gracz budzi się w kostnicy. Dookoła niego leżą butwiejące trupy całkowicie obcych mu osób. Do głowy przychodzą mu rozmaite myśli. „Skąd ja się tu wziąłem? Co ja tu robię? Kim on jest? Pytania zostają bez odpowiedzi. Annoja... MIDNIGHT NOWHERE to nowa, niesyjska przygodówka, która rozpoczyna się niezwykle obiecująco. Klimat rodem z serialu „Z archiwum X” psuje nieco sztuczne obrazki z gry. Trójwymiarowy świat jest nieco zbyt sterylny, by w sposób wiarygodny oddać kszmar, który już niedługo stanie się twoim udziałem. Brrr! Będzie strasznie!

I po HALF-LIFE 2!



Kiedy Valve ogłosił premierę gry HALF-LIFE 2 w sklepie Gwiazdki, nikt nie spodziewał się, że jest to początek największej branżowej afery ostatnich lat. Niespełna tydzień później w Sieci pojawił się kod źródłowy programu. Wszyscy kruczką programistycznie zastawiane przez autorów najbardziej oczekiwanej gry roku stały się nagle powszechnie znane. Penetration Testerzy i twórcy cheatów dostali w swoje ręce narzędzia umożliwiające im niemal dowolne zmiany w tym w systemie odpowiedzialnym za CD-KEY'e w Steamie. Po paru dniach Valve potwierdziło wyciek około 1/3 kodu gry, sugerując, że ktoś wniknął się do sieci wewnętrznej firmy. Analitycy oszacowali, że straty spowodowane kradzieżą sięgają kilkunastu milionów dolarów. Z całą pewnością to one zmusiły Valve do przełożenia premiery gry. Twierdził przyglądający się atakom dziennikarze. Dramat trwał jednak dalej. W Sieci pojawiła się bowiem działająca, lecz niedopracowana wersja bota programu. Tym samym gracze zdobyli dowód, że programiści Valve minie wielu abonentów – nie mieli zamiaru wprowadzić HALF-LIFE 2 do sprzedaży we wrześniu. W chwili obecnej HALF-LIFE 2 zapowiadany jest na kwiecień przyszłego roku.

Dom trupów



Nadadaptacja popularnej gry komputerowej – pojawił się już w amerykańskich kinach. W czasie pierwszego weekendu zarobił 5,5 mln dolarów, a więc mniej więcej tyle, ile kosztował. Akcja obrzuca się na wyspę, na której odbywają się najlepsze imprezy techno. W skłonie Powne nocy pojawiają się na scenie zombie.

Rekkasturvat

Rekasturvat to darmowa gra logiczna PORRASTURVAT, w której spycha się manekin ze szczytów kodów. W tym reku autorzy programu przygotowali nowe dzieło – REKKASTURVAT. Tym razem grao między ludka przy pomocy potężnej czołgarówki i wgniata go w kwarda jak skała solankę. Więcej informacji: <http://jet.ro/dismount/>

Kangurek Kao 2 PC



Jeśli ściskasz właśnie ten numer CLICK! w swych uroczych łapkach, to znak, że umiesz czytać. Gdybyś nie umiał, nie ścisłabyś go w tej chwili i dawno zuzyl jako papier toaletowy. Ale skoro jesteś mocny w literkach... dowiesz się, że KANGUREK KAO 2 harcuje już po sklepach. Od początku listopada zwierzak ten wyciska sztangę, tłucze w bokserki worek, skacze też na pocztę i pał (się do walki). Po co? Cóż, chce odzyskać formę. Dostał cynk, że jest robotą do wzięcia. Żył myśliwy schwytał zwierzak rozmaitych gatunków i zamierza zarmieńczyć na zielone papierki. Ktoś go musi powstrzymać! Kangurek zwiedzi m.in. Afrykę, Antarktydę i rodzinną Australię. Zaprzyjaźni się z pingwinem i wiewiórką, przejedzie się deską surfingową, będzie tłukł ogonem, boksował i ciskał bumerangiem. RAYMAN przejedzie na emeryturę...

Neighbours from Hell 2 PC

Pierwsza część gry NEIGHBOURS FROM HELL nie dotarła do Polski. Szkoda, bo na Zachodzie ta produkcja zyskała pochlebne recenzje. W końcu bezkarnie robienie psikusów sąsiadom jest tym, co piekielne tygrysy kochają najbardziej! W drugiej części gry Woody, główny bohater programu, wybiera się na wakacje. Marzy mu się wypoczynek z dala od cywilizacji, z prazącym słoneczkiem, płaskimi śpijącymi do snu. Co otrzymuje? Parszywych turystów wypychających gdzie się da swoje perkale, nosy, kobiety zalewające swym potem ładniejszą połowę plaży i nieuprzejmych sprzedawców. No i sąsiada... Ech... W zmaganiach z „czynnikami utrudniającymi regenerację sił życiowych” graczeowi towarzyszy wszechdobry kamera telewizyjna. Wszak reality show musi być rekordy popularności!



Wish PC



Bardzo masowa, sieciowa gra role-playing WISH zaprosi cię do kolejnego świata zamieszkanego przez elfy, smaki, krasnoludy, hobbity, cyklopy, orki i gnomy. Postaciami tymi kierują gracze, a każda z nich posiada rozmaite talenty i realizuje inne cele. Miejsce popularnych zdolności zajęły jednak ścieżki wiedzy, wewnątrz których gracz może zdobywać poszczególne umiejętności i szkolić się m.in. na złodzieja, rzemieślnika, maga, kleryka i wojownika. Gracze w WISH będą hodować konie, kozy i psy. Te pierwsze wykorzystają jako środek transportu (także towarowego), z pomocą tych ostatnich ochronią się przed napastnikami (wziąć jamnika za ogon i postawić wrogowi pod nos – biedak przerzuci się na zakrywającą twarz kaptury). W zabawie weźmie udział grubo ponad dwadzieścia tysięcy graczy, a do połączenia się ze światem WISH wystarczy zwykły modem. Martwią jedynie wymagania sprzętowe programu. Autorzy zalecają zaopatrzenie się w kompa z procesorem 2.4 MHz, 512 MB pamięci RAM i bardzo dobrą kartą graficzną.

TOP-13 LISTA

1	GTA Vice City PC, PS2	025	8	Mafia PC, PS2	030
2	Diablo 2 PC	008	9	Morrowind PC, Xbox	034
3	Ghost Master PC	045	10	Age of Mythology PC	015
4	Gothic 2 PC	060	11	Grand Theft Auto III PC, PS2	001
5	Warcraft III PC	010	12	The Sims PC, PS2	003
6	Medal Of Honor:.... PC	002	13	Neverwinter Nights PC	014
7	Colin McRae Rally 3 PC, PS2	044			

Virtual Impact

PC

Bardzo dziwna gra logiczno-zręcznościowa, która wkrótce po pojawieniu się w Sieci dema trafiła na łamy dziennika „New York Times”. Amerykańscy dziennikarze dostrzegli w niej znakomity środek na bóle głowy, spowodowany wpatrywaniem się w literk reuterowskich depesz. Na czym polega VIRTUAL IMPACT? Otóż gracz porusza się po Kosmosie pełnym kolorowych obiektów pozaziemskiego pochodzenia. Jednocześnie stara się kierować niewielką kulka, ciskając w nią innymi kulkami i w ten sposób wprowadzając ją w ruch. Punkt otrzymuje się za zniszczenie kolejnych ciał. Niestety, bronią ich roboty. Grafika może nie powala na ziemię, ale i nie odpycha od monitora. Oprawa dźwiękowa również nie należy



do szczególnie udanych. Co zatem rządzi? Ciekawy pomysł tanigłówni zmuszające do wydłużonej pracy umysłowej, jakże nnej od tłumaczenia ryłusów Reutera na język zrozumiały dla przeciętnego człowieka

Legacy of Kain: Defiance

PC, PS2, Xbox

To spora niespodzianka. Przez blisko pół roku wydawało się, że LEGACY OF KAIN: DEFIANCE to nowa epowieść z popularnego wampirycznego cyklu – pojawi się wyłącznie na konsolach Xbox i PlayStation 2. Jednak z październikowego wydania, jak Rikky Osoerz z firmy Crystal Dynamics udzielił serwisowi HomeLan, wynika co innego. „Pracujemy nad wersją PC, choć zamierzamy ją wydać tylko w Europie” – powiedział główny projektant DEFIANCE. Seria gra będzie zaskakująca. Po raz pierwszy w historii serii gracz podjeżdża zarówno Razielem, jak i Kainem. Zwiedzi mroczne zakątki Nosgoth, w tym



potężną twierdzą Sarafan, katedrę Avermusa i przygląda się cmentarz upiórów. Nauczy się też podstaw telekinezy i będzie spychał odległych o kilkanaście metrów przeciwników do głębokich dołów. Co ciekawe, poprawiona grafika ma być nie tyle widowiskowa, co klimatyczna i nastrojowa. Fajnie, tylko czy na pewno ludzie w Crystal Dynamics wiedzą, że Polska to też Europa?

Teenage Mutant Ninja Turtles

PC, PS2, Xbox, GCN

Zapewne tylko garstka dzieciaków pamięta dziś serial animowany „Żółwie mutanty rycerze ninja”, który w początkach lat 90. wyświetlała polska telewizja. Opowiadał on o walecznych gadach, które – przyjęte – imiona wielkich artystów – bronili rodzinnego miasta przed bandami nasyłanymi przez niejakiego Shreddera. Donatello, Michałangelo, Rafael i Leonardo – czyli czwórka – szczeniaka Splintera oraz urodziną wywołaną w stołki, niejaką April O'Neal. To dzięki niej wiedzieli, co dzieje się w mieście. Przygody żółwi wyświetla dziś od czasu do czasu te-



lewizja, niestety w porach, w których normalnie dzieciaki są skreślone na boisku, a nie normalnie zakuwają przewód pokarmowy stonki. Sytuację na chwilę zmieni TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, nowa gra Konami. Ta widowiskowa, chodząca bijatyka została podzielona na 36 etapów. Pojawia się w niej wszyscy bohaterowie telewizyjnej serii. Każdy z nich otrzyma masę różnorodnych – słów – i po kilka umiejętności specjalnych. Oko poleceń też grafika wykorzystująca technologię cell-shading. Szykuje się naprawdę żółwi tytuł. Byłoby się szybko wczytywał!

Final Fantasy XI

PC, PS2

Najstymniejszy japoński konsolowy role-play raz jeszcze będzie wkraczał na PC. Tym razem jako multiplatformowa gra sieciowa, przeznaczona dla masowego odbiorcy. Co to wszystko oznacza? Przede wszystkim to, że podłączeni do Sieci właściciele PlayStation2 i PC zagrają razem. Wybór własnej postaci zadecyduje o ich wyglądzie, płci, pochodzeniu i umiejętnościach, a następnie wyruszą na bezdroża Vana diel. Zwiedzą charakterystyczne dla serii basniowe kraje fantazyjnych gór, dolin, rzeki, lasy, pustynie, zamki i podziemia. Wykonają

wiele zadań i pokonają masę bestii. Zaprzyjaźnią się też z graczami z całego świata – ludzie z Sony iczą, że uda im się stworzyć internetowe społeczności nie gorsze od tych, którym dziś cieszą się ULTIMA ONLINE czy SIMS



PRZEBÓJÓW Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

- | | |
|----------------------------------------|----------------------------------------|
| 018 Hitman 2 – PC, PS2, Xbox | 056 Midnight Club 2 – PC, PS2 |
| 035 Baldur's Gate 2 – PC | 038 Operation Flashpoint – PC |
| 033 Black & White – PC | 024 Postal 2 – PC |
| 032 Battlefield 1942 – PC | 047 Devastation – PC |
| 055 Etherlords 2 – PC | 006 Return To Castle... – PC, Xbox |
| 019 Disciples 2 – PC | 013 Spider Man... – PC, PS2, GCN, Xbox |
| 021 Dungeon Siege – PC | 022 Splinter Cell – PC, PS2, Xbox |
| 057 FIFA 2004 – PC, PS2, Xbox | 048 Helikopter w Ogniu – PC |
| 012 SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN | 034 Piraci z Karaibów – PC, Xbox |
| 059 SW: Jedi Knight: Jedi Academy – PC | 050 Chrome – PC |
| 029 Kewind Dale II – PC | 039 The Thing – PC |
| 058 Lionheart – PC | 052 Worms 2 – PC, PSX |
| 053 Re-Volt – PC | 009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox |
| 005 Max Payne – PC, PS2, PS Move, Xbox | 051 Post Mortem – PC |
| 031 Medieval: Total War – PC | 036 Unreal Tournament 2003 – PC |

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród, nie będą gromadzone ani przetwarzane w innych celach. Jdział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LRCL nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT





WORMS

Bliźniaczymi podrywaczami, które zaskakują
przez swoje prostotę, a jednocześnie są bardzo skuteczne.



Od wielu lat produkty z serii WORMS pozwalają graczom na całym świecie testować swoje umiejętności artyleryjskie jednocześnie poznając podstawy balistyki w zabawnym wydaniu. Twórcy WORMS 3D podobno już od 1997 roku chcą przenieść grę w całkowicie trójwymiarowe środowisko. Jednak dopiero teraz technologia komputerowa pozwoliła im dokonać tego bez pogorszenia grafiki i bez konieczności pojęcia na kompromisy jeśli chodzi o miodność. Przejście w trzeci wymiar wiąże się z rozszerzeniem możliwości rozgrywki, ze zmianami w obsłudze oraz z przyniesieniem zachowania dużej czytelności sytuacji na planszy. Naprawdę niewielu grom udało się gładko przejść z 2D do 3D. Jeśli chcesz się dowiedzieć, czy WORMS 3D przeszło tę próbę, proponuję czytać dalej.

Całkowitym nowicjuszom przypomnę, iż gry z serii WORMS polegają na walce od 2 do 4 drużyn zabawnych robaków, uzbrojonych w niezwykle śmiercionośną zabawkę. Rozgrywka odbywa się w turach z ograniczeniem czasowym. Zwycięza ten, kto pierwszy pokona zastępy wroga i jako jedyny zostanie na planszy. Przypomnę jeszcze, iż wszystkie tniki są dozwolone – nie ma litości.

WORMS 3D to w zasadzie gra przeznaczona dla większej ilości osób, aczkolwiek samotny wilk także znajdzie w niej coś dla siebie. Autorzy zaimplementowali rozbudowany tryb kampanii zawierający najrozszerzniejsze minigry, sekretne etapy, bonusy odblokowujące nowe zestawy dźwięków czy krajobrazów. Jednak nie będę mydlił nikomu oczu – nie na długo zdoła cię on przykuć do klawiatury.

Nowa odsłona WORMS to także nowy arsenał bojowy. Nie chcę zdradzać wszystkich smaczków, więc wspomnę tylko o gazowych granatach, które co turę odbierają robakom porcję energii życiowej. Wreszcie, z narzędzi wspomagających poruszanie się po planszy

zniknęła wiertarka i łulownica. W efekcie trudniej jest się przemieszczać, szczególnie ze pola widzenia zostało znacznie ograniczone. Rekompensatę stanowi jetpack, pozwalający pokonywać przepaści czy niewielkie wzniesienia, oraz teleporter.

Na plus z pewnością zasługuje możliwość konfiguracji rozgrywki. Jeśli jakaś broń ci nie pasuje to możesz ją zwyczajnie wyrzucić bądź ograniczyć jej ilość. Analogicznie możesz też decydować z jaką częstotliwością dany sprzęt znajdzie się w spadających paczkach. Można również ustawić długość i liczbę rund, ilość energii życiowej, rozstawienie robaków, pułapki na polu bitwy czy też szczegółowy tryb „nagła śmierć”. Autorzy pozwolili na pełniejszą personalizację własnej drużyny robaków. Obok rodzaju nagrobka możesz wybrać swoją chorągiew, nadać zawodnikowi imię, wybrać jedną ze specjalnych broni takich jak święty granał, wściekła krowa, superowca, samonaprowadzający się gołąb, bananowa bomba oraz kilka innych.

Na koniec jeszcze zestaw głosów i powiedzonek, jakimi będą przemawiać twoi podwładni. Busko 40 zestawów do wyboru: gderająca żona, sierżant, gangster, Rusk. (sic!), superbohater, Obcy, itp. Id naprawdę jest w czym wybierać, dzięki czemu można stworzyć swój własny niepowtarzalny styl.

Trojwymiarowe środowisko to spore wyzwanie jeśli chodzi o celowanie, szczególnie kiedy tryb FPP nie jest dostępny. Sytuację ratuje kamera, którą możesz ustawiać według własnych potrzeb, oraz specjalny tryb celowniczy.



Worms 3D

Strategia

- Wymagania sprzętowe: Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 1.4 GB HDD
- Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN
- Wersja PL Multiplayer
- Team 17 / CD Projekt
- www.worms3d.com

Dołączony multiplayer w pełni konfigurowalny na rozgrywkę. Niezpracowana obsługa robaków, trudna muzyka.

Kolejna odsłona morderczych robaków, tym razem w trzech wymiarach. Nadeł wściekła krowa, nie masz do tego stracha.

4

Grafika 4 Dźwięk 3 Frejdzi 5



dokiem zza pleców robaka. Jednak bardzo trudno jest wtedy ocenić odległość do celu – brakuje perspektywy. Ogólnie rzecz biorąc jest trudniej niż było w poprzednich odsłonach.

Mam wrażenie, iż arsenal robaków został mocno osłabiony, a przynajmniej promień rażenia po wybuchu nie jest już tak wielki. Brakuje mi gigantycznych eksplozji oraz reakcji łańcuchowych, kiedy to przeciwnik odrzucony bombą wpadał na kolejne przeszkody. W trójwymiarowym środowisku takie sytuacje zdarzają się niezwykle rzadko – a szkoda. Zamiast tego cały teren jest otoczony wodą, za którą robaki nie przepadają. Jeśli dobrze wycelesz, to może uda ci się niektóre wyciągnąć na ryby.

Dla komputera wyliczyć kąt oraz siłę strzału, tak aby idealnie ominąć wszystkie przeszkody (z uwzględnieniem siły wiatru), to banal. Na szczęście Si też nie cechuje się precyzyjnym celowaniem. Odpowiednio zbudowana inteligencja nie daje komputerowi takiej przewagi, dzięki czemu można bez stresu poważyć o zwycięstwo. Oczywiście poziom trudności można ustawić według własnych potrzeb. W końcu nie ma nic nudniejszego niż ciągle wygrywanie.

Muszę przyznać, iż sterowanie w WORMS 3D nie spełniło moich oczekiwań. Klawiszy niezbędnych do obsługi gry jest zbyt wiele, 4 do poruszania się, 2 do obracania, kolejne 2 do ustawiania kąta strzału, jeszcze jeden do skakania, kolejny do trybu celowniczego oraz myszka do wyboru odpowiedniego uzbrojenia. W efekcie przy każdej turze musisz przesuwać ręce po klawiaturze. Biorąc pod uwagę fakt, iż tury mają limit czasowy, a środowisko 3D wcale nie ułatwia orientacji w terenie, interfejs jest zwyczajnie niedopracowany. Ot, taka błaha sprawa, a potrafi skutecznie obrzydzić zabawę.

Na szczególną uwagę zasługuje tryb multi player. WORMS 3D z pewnością opanują lokalne sieci w wielu biurach czy szkołach, gdzie 4 graczy może się zmierzyć na jednej planszy. Żeby tego było mało, otrzymujesz dostęp do Wormnetu, czyli „zarobaczonych” serwerów internetowych, które koordynują rozgrywkę pomiędzy zawodnikami z całego świata. To

właśnie wieloosobowa rozgrywka czyni WORMS 3D grą niepowtarzalną. Na świecie są nawet organizowane specjalne ligi najlepszych drużyn oraz ogólnodostępne turnieje. Oczywiście, możesz także zmierzyć się z przyjaciółmi na pojedynczym komputerze, zamieniając się miejscami przy klawiaturze w trybie „Hotseat”.

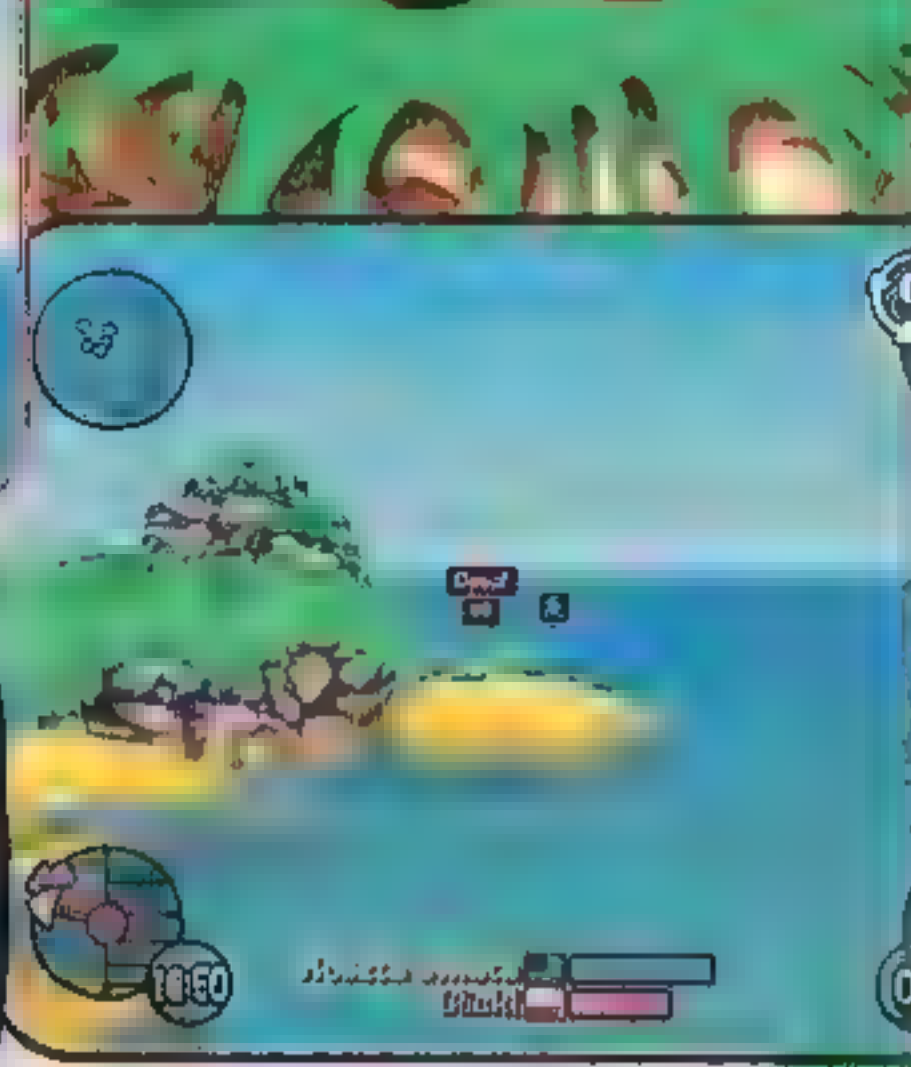
Z nowych rzeczy z dziedziny mult mogą wymienić Wormpot – specjalny automat podobny do „jednorękiego bandyty”, który łączy specjalne efekty dotyczące rozgrywki. Mogą to być: podwójne obrażenia, zwiększona grawitacja, masowe zrzucanie paczek z bronią, specjalizacje dla robaków dotyczące uzbrojenia, niesmiertelność połączona z wrażliwością na wodę, zatrucie i kilka innych. Autorzy dopyli wszelkich starań, by każda rozgrywka była zgoła inna. Do tego dochodzi jeszcze losowy generator etapów z rozbudowanymi opcjami. Jeśli tylko zechcesz, nigdy nie będziesz grał na tej samej planszy – seno! Możesz nawet samemu zaprojektować pole bitwy, a potem sprawdzić je w praktyce.

Grafika prezentuje się wyjątkowo pastelowo. Wrażenia artystyczne są pozytywne – mimiaki robaków, dopracowane tekstury, animowane tła, efekty pogodowe. Jednak nie wszystko zostało dopięte na ostatni guzik. Zabrakło zaawansowanego cieniowania, błysków rozświetlających okolicę, osmałonych kraterów po bombach, zarzających się elementów otoczenia. Jest dobrze, ale mogłoby być o wiele lepiej.

Jdźwiękowiec prezentuje się przeciętnie. Jedyne odgłosy robaków mi się spodobaly. Podkład muzyczny całkowicie nie przypadł mi do gustu, chociaż producenci pokusili się o wykupienie licencji ścieżki „Shake Your Coconuts” grupy Junior Senior. Z chęcią posłuchałbym czegoś – niestety, zabrakło różnorodności.

Podsumowując, trzeci wymiar wprowadza do rozgrywki wiele nowych aspektów, zarówno tych dobrych, jak i złych. Nie da się jednak ukryć, iż ten krok przód czy później był nieunikniony. Pytanie, czy WORMS 3D spodoba się graczom. W przeciwnym razie może nie starczyć pary na czwarty wymiar :-)

*** Tomasz „Cova” Kowalski



EA SPORTS™ FIFA FOOTBALL 2004



Znów mały krok do przodu. Ale czy to wystarczy, by zdobyć tytuł mistrza?

Tegoroczny sezon może być dla serii FIFA przełomowy. Firma Konami ma wytoczyć przeciwko nie, naprawdę potężne działo – grę PRO EVOLUTION SOCCER 3, najlepszą konsolową piłkę nożną w historii gatunku.

W chwili obecnej, w Sieci dostępne jest jedynie demo programu, lecz już ono robi niesamowite wrażenie nawet na zatwardziałyach pecetowcach. Wielu odgrza się nawet, że tym razem nie tknie FIFA pałcem i zawierzy Japończykom. Wszystko dlatego, że PES3 to nie jest jakaś lipna ERA FUTBOLJ. To naprawdę bardzo dobra piłka nożna.

Sęk w tym, że również FIFA FOOTBALL 2004 zasługuje na miarę gry bardzo dobrej. Choć w stosunku do poprzedniej części zmieniło się niewiele, większość zmian pociągnęła serię we właściwym kierunku. Na pierwszy ogień poszły oczywiście składy i licencje spor-

towe. Całą bazę piłkarzy, składającą się z 10 tysięcy zawodników, 350 klubów i 16 lig zaktualizowano. W przypadku słynnych piłkarskich firm zgadza się wszystko a najważniejsi piłkarze przypominają tych znanych z rzeczywistości. Zinedine Zidane ma charakterystyczną tyśnię, Edgar Davids okulariki, zaś Jerzy Dudek na głowie jeża. Jeśli chodzi o polskie zespoły – m.in. Legię i Wisłę – to programistom udało się lekko namotać w składach pominąć kilku zawodników, co należy jednak spisać na karb zakręconego sezonu transferowego. Przykładowo superstrzelec Svitlica miał grać w Niemczech bądź w Rosji, w efekcie nie gra nigdzie.

Od strony graficznej program wygląda jeszcze lepiej, niż ostatnio. Znowu poprawiono wszystko, co się dało. Zawodnicy poruszają się bardziej naturalnie, a piłka kręci się do nóg, łatwiejsze są stańciony, tekstury wystawki filmowe, a szybkość działania gry jest zadawalająca (czego nie da się powiedzieć o demie PES3). Autorzy gry dorzucili też około 300 przyspiewek kibiców, a także poprawili komentarz. Te zmiany widać, słychać oraz czuć i naprawdę mają one korzystny wpływ na klimat zabawy.

Teoretycznie zachowanie zawodników na boisku poprawiono. Teoretycznie, bo piłkarze nadal nie potrafią kręcić się w miejscu ani wykonać poprawnego wślizgu. Nie zawsze są też dostatecznie aktywni. Przypomina mi to polską ligę, gdzie widać zawodników, ale ich ruchu wyjścia do piłki, chęci powalczczenia o korzystny wynik już nie uświadczysz. Brakuje też możliwości kontroli sportowca biegnącego do piłki. Graczom często zdarza się zasnąć bądź popełnić jakąś totą na gale. Zawodzą zwłaszcza bramkarze – już w pierwszym meczu, jaki rozegrałem, mój golkeeper przepuścił taką szmatę, że aż lzy stanęły mi w oczach. Na szczęście FIFA FOOTBALL 2004 pozwala przeprowadzić tak finezyczne i piękne akcje (zarówno klasyczne kontry, jak i ataki pozycyjne), że aż się czuwać wzdryga. Gdyby reprezentacja tak grać zechciała, już dawno był byśmy w Portugalii.

Ciekawostką jest natomiast opcja kariery, dzięki której gracz nie tylko pokieruje drużyną na boisku, ale poza nią. Piłkarze będą się rozwijać, drużyna zyska prestiż, a wówczas pojawią się transfery i wielkie gwiazdy. Niezwykle ważną cechą FIFA FOOTBALL 2004 jest też współpraca z TOTAL CLUB MANAGER 2004 – posiadacz obu gier będzie mógł wymieniać pomiędzy nimi stany gry – w ten sposób kontrolować praktycznie każdy aspekt funkcjonowania ukochanego klubu. To właśnie najpoważniejsza różnica pomiędzy najnowszą FIFA a PES3. Podczas gdy ta pierwsza sławia na symulację, nie do końca poprawną zresztą, ta druga stara się po prostu bawić i z realizmem bywa na bakier.

Tegoroczny sezon może być dla serii FIFA przełomowy. Może też i nie być. Na PlayStation 2 seria ta zbiera od PES format już dobrych kilka lat. Co gorsza, Electronic Arts nic sobie z tego nie robi. Po prostu trzaska kolejne piłki z częstotliwością jednej rocznia. Nie ma powodu, dla którego w przypadku pecetowców toby być inaczej. Rozpacz jeno będzie, gdy wejdą konsole nowej generacji. Konami wycofa się chylkiem z rynku PC. Znowu zostanie nam tylko FIFA.

*** Michał „Joel” Zacharzewski



FIFA Football 2004

Piłka nożna

* Wymagane sprzętowe:
Pentium III 500 MHz
128 MB RAM

* Gra na platformy: PC PS2 Xbox GCN
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* EA Sports / EA Polska
* www.easports.com

Grafika, muzyka, grywalność: Bardzo dobre
Ciekawe miny

Słaba fizyka, brak trenowania, brak napręd

Grafika

Dźwięk

Fizyka

Najlepsze pacetowce: FIFA FOOTBALL 2004
Przynajmniej do czasu pojawienia się PRO EVOLUTION SOCCER 3

5

5

4+

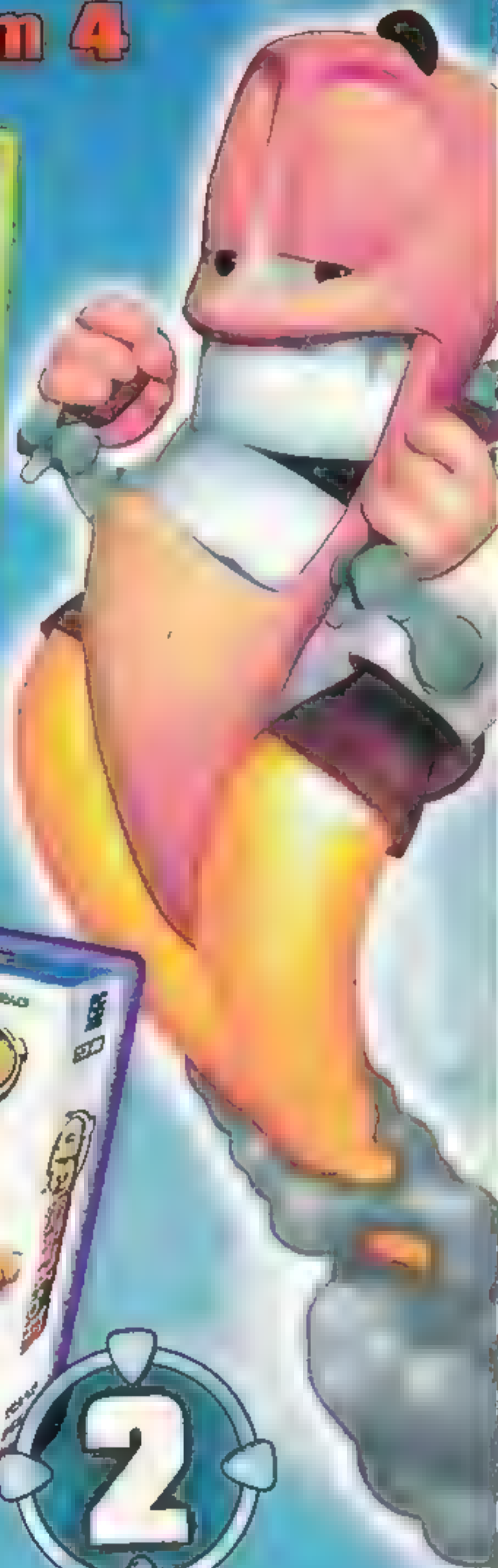
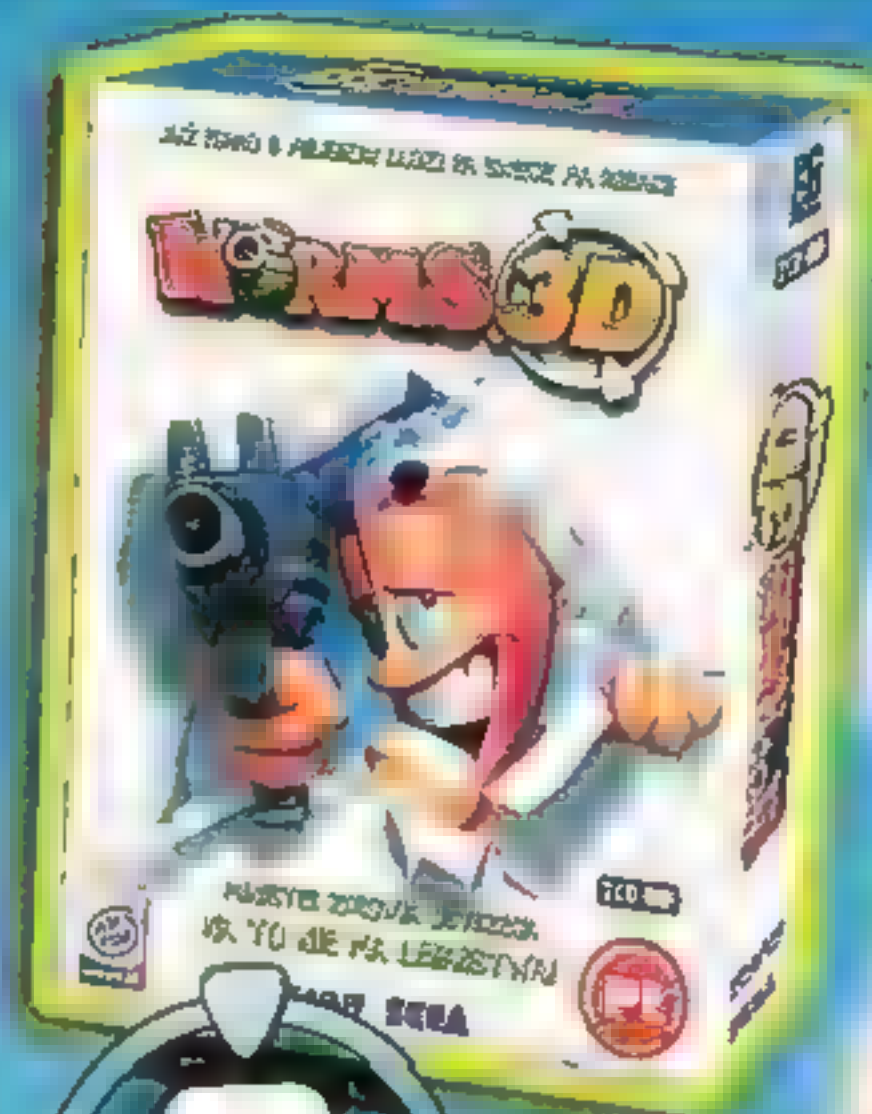
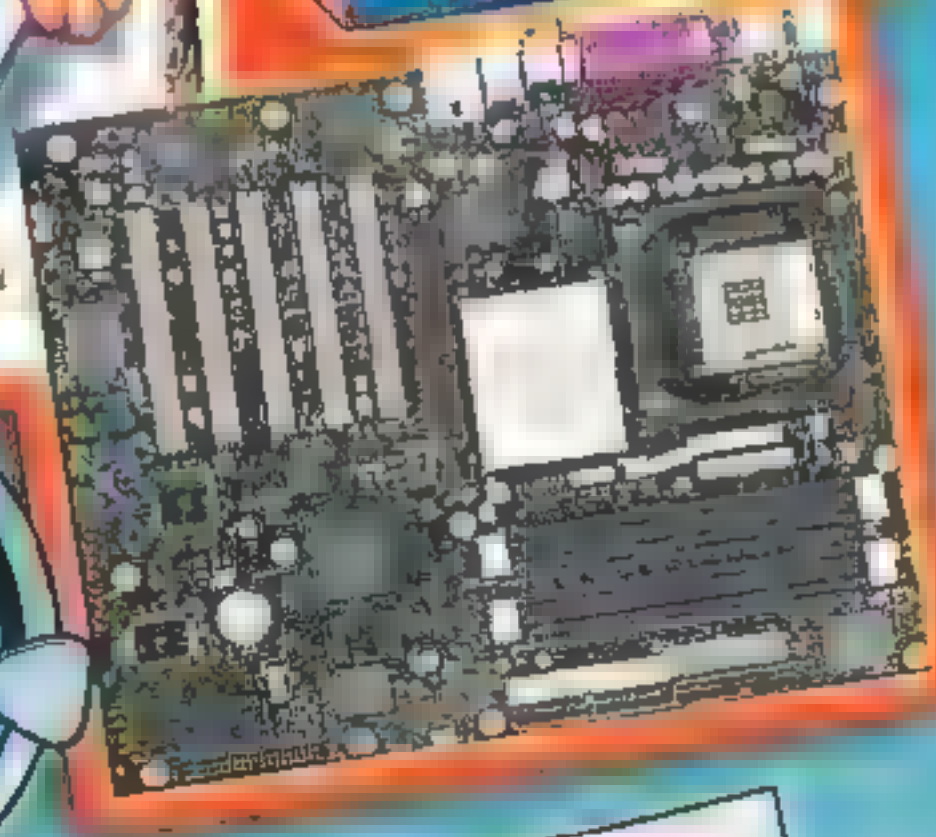
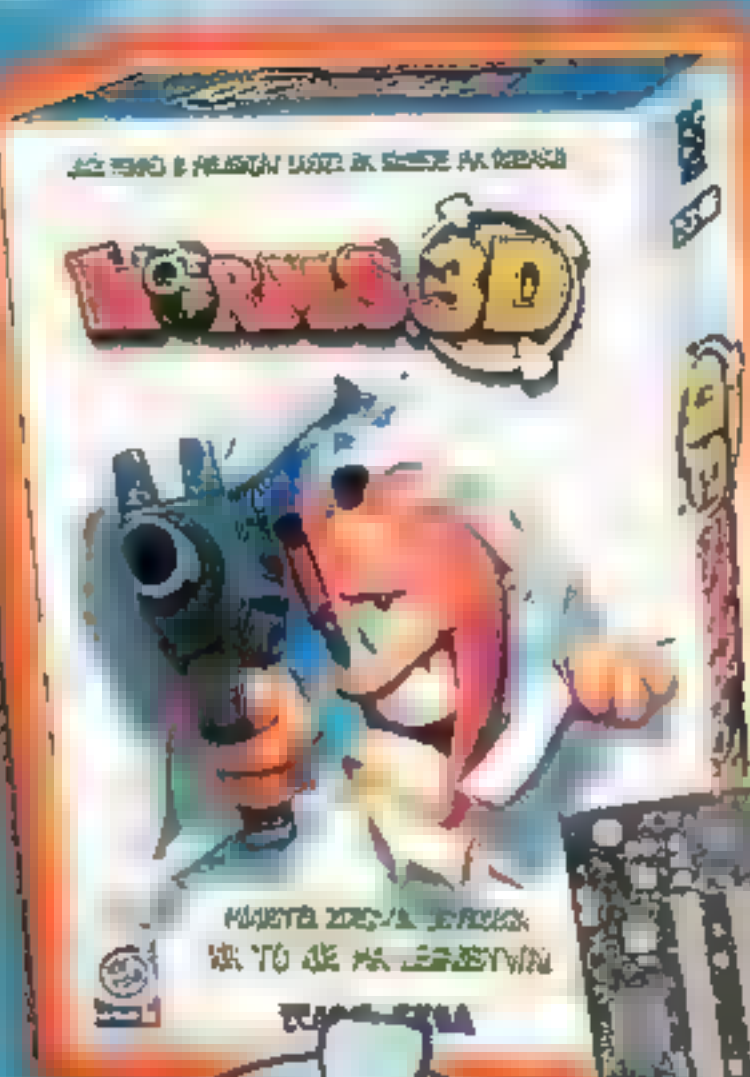
5-

139.90

Ogłaszamy konkurs dla miłośników robaka

Do wygrania wspaniałe nagrody:

30 gier Worms 3D, płyta główna Intel Desktop, i 2 procesory Intel Pentium 4



Weź udział w naszym konkursie SMS i wygraj jedną z nagród!

Odpowiedz na pytanie:

Czym nie można walczyć w serii gier Worms ?
a) bananem, b) fortepianem, c) krową

Rozwiązanie wpisz w treść wiadomości SMS i wyslij pod numer 7 64 180 01 30 = (zamiast # wpisz A, B lub C)

Na zgłoszenia czekamy do końca grudnia!

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1 22 zł. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Na odpowiedzi czekamy do końca listopada. Dane osobowe zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celach wysyłki nagród.



Spiesz się... robak nie śpi

Nigdy nie spodziewaj
się komandosów.
Ani hiszpańskiej
Inkwizycji

COMMANDOS 3

THE DISTINCTION SERIALLY

Jeśli miałbym wskazać najtrudniejszą grę, z jaką przyszło mi kiedykolwiek się zmierzyć, nie zastanawiałbym się zbyt długo. Z całą pewnością byłaby to seria COMMANDOS – a jej trzecia odsłona w szczególności. Może nie nadaje się już do grania, a promieniowanie wyżarło moje szare komórki, ale dywersja za linia wroga przychodzi mi z wielkim trudem. Ileż to razy żołnierze Wehrmachtu wściekali raban, szwargocząc „Ein Verlester!”, a po chwili na ekranie znów wyświetlało się zleniwione hasło: „Twoi ludzie zginęli. Misja nieudana”. Aargh... To niemożliwe, przecież ukończyłam takie multum gier... No nie. Może tym razem się uda.

Wyśrubowany poziom trudności to jedno, ale satysfakcja płynąca z ukończonej misji to już zupełnie inna sprawa. Także pod tym względem COMMANDOS jest grą wyjątkową. Otrzymujesz do dyspozycji sześciu idealnie wyszkolonych komandosów wyspecjalizowanych w różnych dziedzinach i z ich pomocą musisz wygrać II wojnę światową. Nie jest to zbyt daleko idące uproszczenie. Ludzie z Pyro Studios przygotowali dla ciebie szereg misji w ogarniętej wojną zawieruchą Europie, takich jak zatrzymanie hitlerowskiego pociągu z bezcennymi dziełami sztuki na pokładzie, pojedynki snajperów w Stalingradzie, lądowanie w Normandii czy choćby pojedynek Zielonego Beretu z całym obozem żołnierzy Trzeciej Rzeszy. Możesz spodziewać się przeważających sił wroga i sytuacji, które w większości przypadków będzie można opisać jedynie jako „bardzo niewygodne”. No bo jak inaczej nazwać konfigurację, w której wrogów jest kilkadziesiąt, a ty i twoi towarzysze jesteście uzbrojeni po zęby, podczas gdy ty dysponujesz co najwyżej swoim ulubionym rewolwerem? Albo gdy zaglądasz przez okno do budynku tylko po to, aby dowiedzieć się, że tu także stacjonuje pluton Wehrmachtu. Nie jest dobrze.



Ale nie jest też beznadziejnie. Każdy z twoich podkomendantów to fachowiec w jakiejś konkretnej dziedzinie. Zielony Beret to nie w masie mięsniowej i służy jako główna siła uderzeniowa, zaś Szpieg może odwracać uwagę hitlerowców i kłuć ich sztywną strzykawką (makabra). Z kolei Złodziej – poza kradzieżami łosek i wyłamywaniem zamków – potrafi wspinać się po ścianach i wchodzić do budynków przez dachy. I tak dalej. Nie ma sensu, abym rozwodził się tutaj nad profilami twoich podkomendantów. Będziesz miał wiele okazji, aby samodzielnie przekonać się o ich możliwościach i ograniczeniach. Uświadomienie sobie tego stanowi w COMMANDOS połowę sukcesu.



Jak już mówiłem, gra jest wściekle trudna. Z reguły na początku jesteś w bardzo nieciekawym położeniu – np. w obozie pełnym żołnierzy Wehrmachtu, agentów gestapo i dehermanów – zaś stawiane przed tobą zadania zdają się być

Commandos 3: Kierunek Berlin

Strategia taktyczna

- Wymagania sprzętowe
Pamięć RAM: 64 MB
128 MB RAM, 2 GB HD
- Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
- Eidos Interactive / Cenega
<http://commandos3.eidos.com>

Wersja standardowa
Wersja specjalna
Wersja kolekcyjna

Porównanie wersji
Strona producenta

Grafika
4

Dźwięk
4

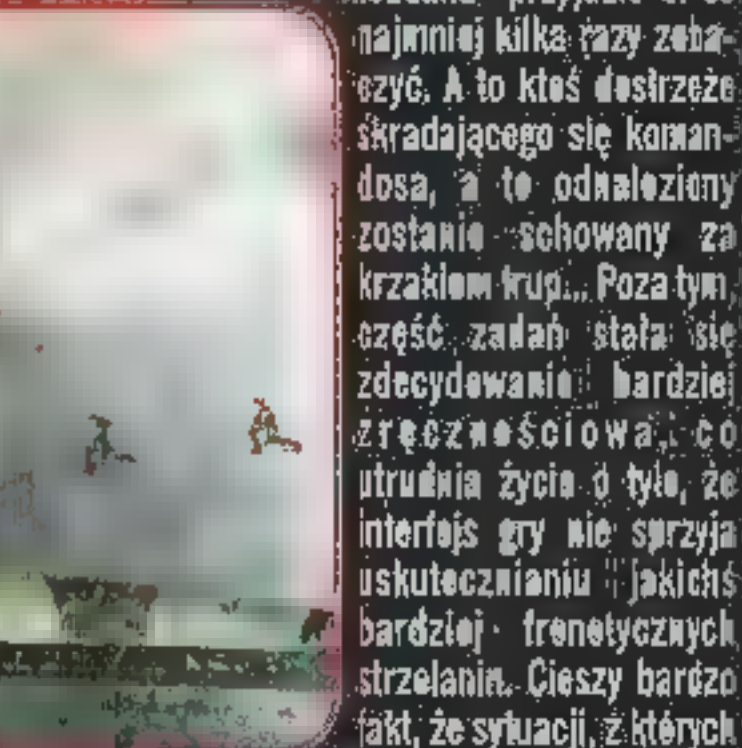
Fajność
5

Zdobycie nowych misji
razem z komandosami do
ogarniętej wojny Europy.
Na nudę nie będziesz mógł narzekać.





niewykonalne. Wyrobienie nawyku szybkiego zapisywania to bardzo ważna sprawa i wpajanie jest to od pierwszych chwil zabawy, tj. już na początku misji treningowej. Zginąć jest tu znacznie łatwiej niż przeżyć i każdy, kto grał w poprzednie części gry, wie doskonale, że śmierć następuje z reguły w momencie wykrycia agenta. I tak naprawdę to chyba jedynie szybki zapis w jakimś rozsownym momencie może zmusić cię do rozpoczęcia misji od nowa. Dlaczego poświęcam tak wiele miejsca tej, zdawałoby się, błażej kwestii? Akurat w COMMANDOS ma to duży wpływ na powodzenie misji. Co nie zmienia oczywiście faktu, że komunikat o treści: „Twoi ludzie zginęli. Misja nieudana” przyjdzie ci co najmniej kilka razy zobaczyć. A to ktoś dostrzeże skradającego się komandosa, a to odnaleziony zostanie schowany za krzakami trup... Poza tym, część zadań stała się zdecydowanie bardziej zręcznościowa, co utrudnia życie o tyle, że interfejs gry nie sprzyja skutecznemu i jakichś bardziej frenetycznych strzelaniu. Cieszy bardzo fakt, że sytuacji, z których masz tylko jedno dobre wyjście, jest w COMMANDOS bardzo niewiele. Umożliwia to powracanie do rozegranych misji (związane z tym Niemcy zachowują się za każdym razem nieco inaczej, np. zmieniają trasy patroli).



Grafika jest bardzo sympatyczna. Wprowadzić nie udało jej się przekroczyć magicznego progu rozdzielczości 800x600, jednak nie można odmówić jej uroczego klimatu. Na wizualną stronę programu składają się elementy tak trójwymiarowe, jak i 2D. Wprowadzić plenery zrealizowano w charakterystyczny dla serii sposób, ale wne-

trza są całkowicie trójwymiarowe. Te drugie można zatem obserwować z każdej możliwej strony, podczas gdy na zewnątrz możesz śledzić akcję z perspektywy jednej z czterech kamer. Aż trudno uwierzyć, ale wszystko idealnie ze sobą współgra. Postaci wyglądają – jak na serię COMMANDOS – bardzo szczegółowo i poruszają się nader zręcznie. To zresztą bardzo ważny szczegół, jako że znaczną część czasu gry spędzisz, obserwując drogę i zachowanie niemieckich strażników. Lokacje są imponujące i pełno w nich cieszących oko szczegółów, jak ładnie zrealizowana woda, światło latarni czy choćby trójwymiarowe modele śmieci walających się na ulicach. W niektórych misjach będziesz miał też okazję ujrzeć takie efekty pogodowe, jak padający deszcz czy śnieg. Świetna sprawa. Podczas podziwiania widoków pamiętaj jednak, żeby nie stracić z oczu akcji.

Szkoda tylko, że ludzie z Pyre postanowili nie wprowadzać do gry przerywników filmowych. Rozumiem, że najważniejsza jest akcja i przygoda, ale kilka minut efektownie „padanej opowieści” z czasów II wojny światowej naprawdę nikomu by nie zaszkodziło. Ten brak odczuwalny jest szczególnie po zakończeniu uślanej trupami kampanii, kiedy nagrodzony zostajesz jedynie ekranem z hasłem „Gratulacje”.

Nie byłoby sprawiedliwym twierdzenia, że warstwa dźwiękowa COMMANDOS 3: KIERUNEK BERLIN jest czymś szczególnym. Wręcz przeciwnie – to standardowy wręcz zestaw dźwięków i melodii, jakim towarzyszą grom wojennym. Żołnierze krzyczą w różnych językach, strzałami z karabinu snajperskiego towarzyszy przyjemny pogłos, zaś syreny alarmowe wyją bardzo głośno. Jako to tego wszystkiego masz zaś wiązkę pompatycznych marszów i podkładów wzorowanych najwyraźniej na filmach produkowanych przez Jerry'ego Bruckenheimera. Jak zatem mówilem, standardowe i banalne, ale też nie sposób nie powiedzieć, że całkiem przyzwoite. W każdym razie, do gry całkowicie wystarcza.

Kiedy zatem ruszasz na Berlin? Jak się zapewne domyślasz, bez twojej pomocy aliancy nie mają szans na przerwanie militarnej dominacji Trzeciej Rzeszy. Zdasz sobie oczywiście sprawę, że będzie trudno i że wiele razy będziesz gryzł palce z bezsilności („Twoi ludzie zginęli. Misja nieudana”) – bo to w końcu też element tej gry. Ale jaka to frajda – wykonywać niewykonalne zadania za linią wroga!

*** Maciej „Anzelmo” Oginski

Udział w koreańskim konflikcie
zapewni ci niezapomniane
przeżycia



KOREA

FORGOTTEN CONFLICT

zbyt wielu szczegółów, ale bój prowadzić będziesz na terenach obozów jenieckich, w silnie strzeżonych bazach wojskowych, w portach, na ulicach Seulu, a także w zapuszczonej wioskach i w tropikalnej dżungli. Ponadto będziesz miał okazję wysadzić w powietrze kilka fabryk, zabić całe mnóstwo osób, a nawet zobaczyć kilka charakterystycznych dla regionu zabytków. Czyli – nie jest tak, że w grze nic się nie dzieje.

Skoro już mowa o dekoracjach, warto zauważyć, że KOREA cechuje się bardzo dobrą grafiką. Nie ma tutaj, prerenderowanych plenerów z COMMANDOS 3 – pod względem grafiki KOREA znacznie bliższa jest np. SHADOW COMPANY. Całość zrealizowana została w pełnym trójwymiarze i trudno nie zachwycić się kunsztem sztabu graficznego. To samo tyczy się jednostek, które są odpowiednio szczegółowe i realistycznie animowane. Szczegółnie fajnie prezentują się zgony. Wracając do kwestii dekoracji, rozmaite mapki są imponujące i opłaca się dokładnie je przeczesać, bowiem można znaleźć na nich całe mnóstwo przedmiotów. Wiadomo, że raz będą one mniej, a innym razem bardziej przydatne, ale gorąco zachęcam do eksperymentowania. Zwrócić też należy, że każda akcja twoich ludzi wywołuje jakąś reakcję przeciwnika. Poza tym, inaczej jest przekradanie się obok posterunku, a zupełnie inaczej zrównać ów posterunek z ziemią za pomocą ładunków wybuchowych.

Jeśli chodzi o interakcję z otoczeniem, twoi ludzie nie są w zasadzie w żaden sposób ograniczeni. Poza wszelkiego rodzaju sprzętem wykorzystywane mogą być także pojazdy. Co ciekawe, oprócz zajęcia miejsca kierowcy możliwe jest także wsiadanie na pakę przejeżdżającą, ciężarówkę, aby zrobić niespodziankę komuchom w samym środku obozu. O ile

oczywiście ładunek wozu nie będzie po drodze sprawozdany.

Jak zostało powiedziane na początku, do dyspozycji dostajesz oddział komandosów. A konkretnie – pięć osób doskonale wyszkolonych specjalistów. Jest zatem snajper, który, no cóż... jest snajperem i w tym celu najlepiej jest go wykorzystywać. Masz panią doktor, dbającą o zdrowie reszty zabijaków. Jest czarnoskóry ranger, czyli odpowiednik Zielonego Beretu z COMMANDOS 3. W drużynie znalazł się także Koreańczyk Kato, odpowiedzialny za tę bardziej dyplomatyczną stronę każdego zadania. Ponadto saper, będący jednocześnie ekspertem od szczególnie ciężkiej broni. Bez takiego sapersa nie wyobrażam sobie w ogóle drużyny komandosów.

Pomieważ zbliżamy się do wielkiego finału, czas na podsumowanie. Duża różnorodność zadań, przyjazny interfejs, zgrabna grafika i wysoki poziom modu. Jeżeli jesteś miłośnikiem gier wojennych typu squad-based, KOREA jest w stanie przykuć cię do monitora na bardzo, ale to bardzo długo. O tym konflikcie na pewno szybko nie zapomnisz.

*** Maciej „Anzelmo” Ogiński

Tak się składa, że KOREA ma wiele wspólnego z opisywanym w tym numerze COMMANDOS 3: KIERUNEK BERLIN. W obu tytułach kierujesz grupą wyspecjalizowanych komandosów, prowadzisz działania na terenie wroga i stajesz przed koniecznością zachowania z minimalną w sytuacjach śmiertelnego zagrożenia. Oczywiście – jeśli przyjrzyj się obu grom bliżej, zobaczysz różne rozwiązania i odmienne filozofie konstruowania misji. Innymi słowy, domorosli dowódcy grup uderzeniowych powinni być zadowoleni. Czekają na nich aż dwie dobre gry (to w dzisiejszych czasach rzadkość).

Jak sugeruje tytuł, akcja gry toczy się w Korei na początku lat pięćdziesiątych. Ty i twoi ludzie jesteście oczywiście po tej dobrej stronie – dzięki waszemu wysiłkowi ludność Korei Południowej może liczyć na lepsze jutro. Hmm... jest to oczywista przesada, ale jakże sympatycznie brzmi dorabianie romantycznej ideologii do szeregu strzelanin i rozbijania nieprzyjacielskich głów. Podczas 12 misji (pogrupowanych w cztery kampanie) twój doborowy skład będzie miał wiele okazji, aby utrudnić życie komunistycznej armii. Nie chcę zdradzać

ciężarówkę, aby zrobić niespodziankę komuchom w samym środku obozu. O ile

Korea: Zapomniany Konflikt

Sprzedaż: 19,90 zł

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 450 MHz
256 MB RAM
CD-ROM

Gra na platformie: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

plastik Reality Omega
www.konflikt.com.pl

Nie ma się do czego przyznawać. Konkurencja

Grafika

Dźwięk

Fajność

Coś dla miłośników militariów. Jeśli za takiego się uważasz, najbliższe kilka dni masz w zasięgu ręki.

5 4 5





KOREA

ZAPOMNIANY KONFLIKT

Młodzi serii COMMANDOS
będą wniebowzięci.

Click, 9/2003

"Korea: Zapomniany Konflikt"
ma nie lada potencjał.

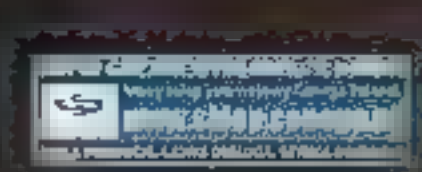
Głównie, p

Grafika jest świetna.
Korea zapowiada się całkiem niezle.

Play, 11/2003



Szukaj w sklepach



www.cenega.com

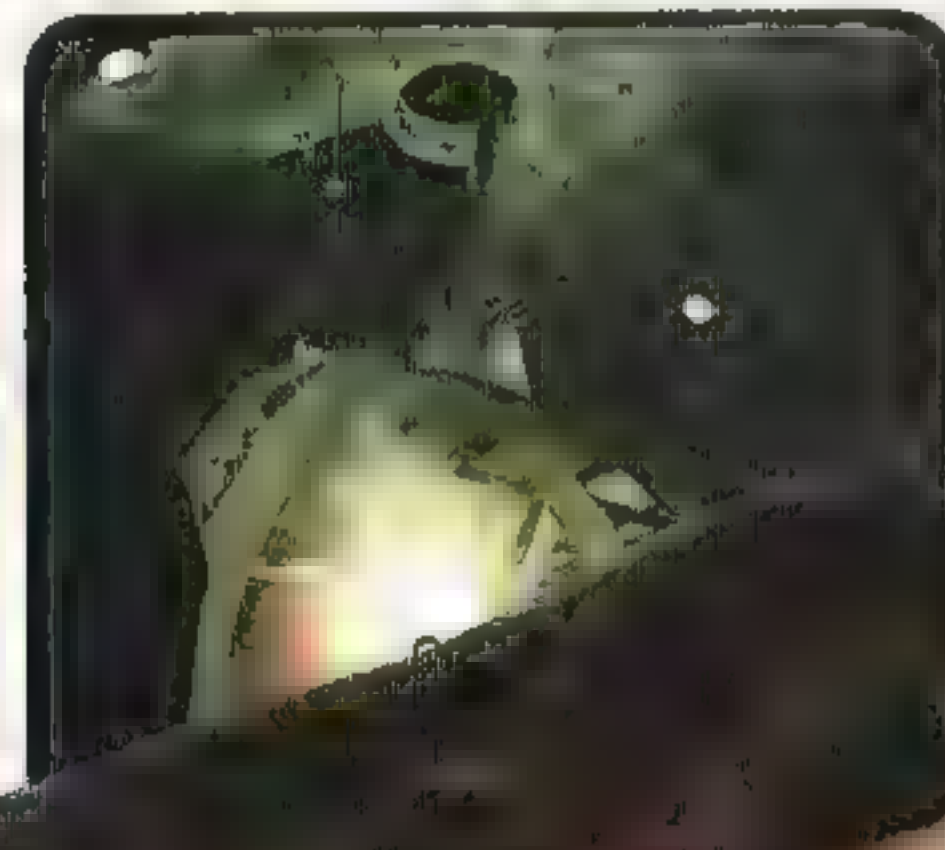




MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

Ponad dwa lata minęły od premiery pierwszej części MAX PAYNE. Gra z miejsca obwołana klasyką gatunku musiała doczekać się sequela



Minają 4 lata od momentu, kiedy Max wyruszył na prywatną krucjatę przeciw nowojorskim gangsterom i ludzkom ołowianym za "śmierć" jego rodziny. Za sprawą senatora Alfreda Woodena Max wraca do pracy w NYPD jako bohater. Jego życie zdaje się wychodzić na prostą. Max chce zapomnieć o tragicznej przeszłości, jednak sny nie dają mu spokoju. Siła złego na jednego – bohater przez przypadek wpłata się w kolejną aferę i spotyka Menę Sax, kobietę z kryminalną przeszłością, która 4 lata temu uratowała mu życie i zmieniła całe dotychczasowe...

Z kulą w głowie. Serce nie służy. Max zaleknie się i podąży ścieżką, która pozwoli mu zmierzyć się z własną przeszłością.

Tak zawiązuje się akcja drugiej części gry. Podtytuł UPADEK MAXA PAYNE'A doskonale oddaje charakter przedstawionej historii. O ile motorem akcji w pierwszej części była złożona intryga, tak fabuła sequela skupia się raczej na relacjach pomiędzy bohaterami. MAX PAYNE 2 to opowieść o miłości, przyjaźni, zaufaniu, zdradzie. Powracają starzy znajomi Maksa – porucznik Jim Bravura, „przyjaciel” Payne’a – rosyjski gangster Vladimir (charyzmatyczna postać) i inni. Mroczna historia przedstawiona w grze stanowi pretekst, aby lepiej przyjrzeć się postaci Maksa. Aby go uwiarygodnić, kompletnie zmieniono design bohatera – teraz ma równo zaczesane włosy, hawajską krawat zamiast na krawacie, a wisiorek na odznakę. Zamiast cynicznego uśmiechu na jego twarzy gości poważna mina. Jedyne, co zostało ze starego Maksa, to skórzana kurtka.

Klimat jest wielki – gra nie straciła ze swego uroku, wciąga po same uszy i nie pozwala odejść nawet „na siusiuka”. Fabuła, mimo że zupełnie odmienna niż poprzednio, zachęca do zabawy (liczne scenki), komiksowe plansze – dokładnie tak jak w poprzedniej części. A że gra jest sama w sobie wspaniałą rozrywką, to te 3 rozdziały (po 7-8 epizodów każdy) wciągają się jedną dziurką. Co prawda niekiedy powie-

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Strzelanina TPP

* Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700 MHz
128 MB RAM / 1.5 GB HDD

* Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Remedy Ent. / Cenega
* www.maxpayne2.com

Wspaniały nastój narracyjny, świeże pomysły, grywalność. Brak złożonej intrygi, dookończona w 10 godzin.



Jest lepiej niż dobrze, mroczny fantastyczny tryb, świetne komiksowe plansze. Kontynuacja na miarę pierwszej części.

5+

139.90





dają, że fabuła momentami, załatuje telefonem, ale dla mnie jest w porządku.

Kinematę świetna ścieżka dźwiękowa. Motywy muzyczne szybko wpadają w ucho i mogłyby stanowić tło dobrego filmu (zresztą sama gra jest bardzo „filmowa”).

Do rozgrywki dodane elementy interakcji z postronnymi ludźmi. Niektórzy coś ci powiedzą, inni pomogą. Jest trochę kombinowania – tu coś przelaz, tu coś wysadz w powietrze. Tylko że tyle tego, co kot napłakał. Nie oznacza to, że gra niczym cię nie zaskoczy – zaskoczy, to zapewniam, ale nie szczegółów zdradzać nie zamierzam. Sam się przekonaj. No dobrze, powiem tylko, że ucieczka z płonącego walącego się budynku to jedna z ciekawszych akcji podczas gry.

Bullet-time, czyli wizytówka serii. Efekt spowolnienia akcji, pomagający w precyzyjnej eliminacji przeciwników, był jednym z najmocniejszych atutów poprzedniej części.

Tu wypada równie kieszka! Gracz może w dowolnym momencie spowolnić akcję – pociski i postacie poruszają się wtedy dużo wolniej, co pozwala na eleganckie unikanie kul i efektowną rozwałkę bandziorów. Max w tym trybie może również rzucić się do przodu, do tyłu lub w bok – cały czas szyjąc do przeciwników. Można zauważyć, że teraz bokaler wznesi się kreskę wyżej i dalej leci, za to więcej czasu zajmuje mu powrót do pionu. Nie musi jednak natychmiast wstawać, może kontynuować ostrzał leżąc na ziemi – bardzo przydatny patent. Kiedy zabijesz 2-3 przeciwników w trybie bullet-time, klepsydra w rogu ekranu zmienia barwę na żółtą. Max zaczyna poruszać się szybciej, a przeciwnicy są jeszcze spowalniani. Pozwala to na znacznie efektywniejsze posyłanie wrogów do piachu. No i nie można zapomnieć o nowym sposobie, w jaki Max przeładowuje broń – bokaler wykonuje szybki piruet, pozbawiając się w tym czasie pustych magazynków. Wygląda to naprawdę miło. Dodać należy, że teraz po wejściu w tryb spowolnienia obraz przybiera barwy sepii.

Sympatycznie wypada też arsenał, jaki oddali w ręce gracza autorzy drugiego MAXA. Wciąż do dyspozycji masz pistolety, strzelby, broń maszynową i karabiny, plus granaty i koktajle Molotowa. Dostępny klasyczny karabinek maszynowy – MP5, karabin snajperski – Dragunov (odjazd), a także popularny kałach (jak zwykle bardzo skuteczny). Gwoli ścisłości, Max potrafi teraz również wypłacić plombę z kołby.

Inteligencja przeciwników trzyma wysoki poziom. Zachowują się naturalnie, starają się wziąć gracza w ogień krzyżowy, oddają krótkie serie i chowają się za elementami otoczenia, unikają kul, wykonując przewroty, a kiedy trzeba, wycofują się na z góry upatrzone pozycje. Strzelanina często przypomina balet – wszyscy pozostają w ruchu, prując z czego się da, a jednocześnie robią wszystko, by pozostać przy życiu. Animacja szkieletowa sprawdza się w praniu rewelacyjnie – przeciwnicy upadają na wszelkie możliwe sposoby, przelatują przez barierki, spadają ze schodów itd. Mocna seria z małej odległości potrafi posłać ich na ścianę, a eksplozja miotła nimi na wszystkie strony. Skoro o eksplozjach mowa, to w grze można natknąć się na mnóstwo kaniistrów i beczek z benzyną, bomb, słozyń z amunicją i innych wybuchowych gadżetów. Parę strzałów oddanych w ich kierunku często pozwala pozbyć się kilku przeciwników za jednym zamachem.

Świetną robotę odwalili projektanci poziomów – odwiedziną m.in. elegancki hotel, wyposażoną posiadłość, szpital, budynek w rozbiórce, plac budowy, fenomenalnie pomyślany park rozrywki i zakład psychiatryczny w starym, dobrym stylu (no wiesz – kaftany bezpieczeństwa, sadystyczni lekarze, zwyrodniali pacjenci). Nie mogło zabraknąć bardziej klasycznych miejsc – jak choćby wielkich magazynów, zasyfialych mieszkań i klatek schodowych czy brudnych slumsów (dziurawe płoty, sterty śmieci, zarzewia ogrodzenia z drutem kolczastym, fache graffiti na ścianach, a obok rozlatujące się kamienice z powybitymi szybami i zacinający deszcz plus błyskawice). A posterunek policji? Po prostu miód!

Tak jak poprzednio, w grze jest sporo żartów. Poczynając od leżących w TV reklam i seriali (bzdury jakich mało, ale i tak będziesz śledził kulejne odcinki), przez potłuczone rozmowy bandziorów (np. o problemach sercowych), aż do pierdół w rodzaju piramidy zbudowanej z wiader, która jest tylko po to, byś mógł ją zniszczyć i rozkieszować się modelem fizyki –). Humor świetnie łączy się z ciężką atmosferą gry. Brawo!

Przybyła masa detali, pomieszczenia wypełniają teraz krzesła, pudła, skrzynie, wiadra, puszki, drabiny i inne interaktywne elementy. Dzięki zastosowaniu silnikowi fizycznemu Havok całą masę przedmiotów możesz patać, przewrócić, kopnąć itd. Wyobraź sobie, jak wspaniale wypada ten patent w połączeniu z ostrą strzelaniną i eksplozjami. O możliwości rozbijania butelek, kieliszków i naczyń nie muszę chyba wspominać?

Ogólnie fizyka gry spisuje się na medal, no może czasem jest nieco „księżycowa”. Na początku razi trochę fakt, że Max zachowuje się czasem jak słoń w składzie porcelany – przewraca krzesła, rozrzuca pudła, choć nie oddaje ani jednego strzału, a przeciwników nie widać. Szkoda też, że nie da się niszczyć lamp, choć gra w całkowitych ciemnościach nie byłaby zbyt przyjemna. Ale dlaczego nie można rozbić lustra? Tego nie wiem.

Technicznie nowy MAX wypada naprawdę dobrze – choć tak naprawdę to tylko mocno podrasowany engine jedyński. Dostrzegasz to na pierwszy rzut oka, co na początku trochę razi. Już po chwili jednak wyraźnie widać, że grafika zyskała na szczegółowości i wypada po prostu bardzo dobrze. Tekstury nie powtarzają się i są wysmienite – ostre, dokładne, bardzo realistyczne, jedne z najlepszych, jakie widziałem. Przeciwnicy (gangsterzy w wielu odmianach, komando) oprócz wspomnianej już animacji szkieletowej dostali też nową porcję polygonów. Szkoda tylko, że ich rodzajów jest mniej niż poprzednio.

W ogóle program jest jeszcze krótszy od pierwszej części, którą kończyło się przecież w kilkanaście godzin. Teraz zabawy starczy na około 10-12 godzin spokojnej gry. To bardzo niewiele – raptem dwa wieczory, co trochę smuci. Jednak gra jest naprawdę pierwszoligowa i dostarcza wielkich emocji, więc i tak należy zagrać. Poza tym w Sieci dostępne są już odpowiednie narzędzia do tworzenia nowych poziomów i modyfikacji programu – możemy zatem liczyć na nieco dodatkowej rozrywki.

Wielu graczy ucieszy fakt, że MAX ma niskie wymagania sprzętowe! Można pograć na dwu-, nawet trzyletnim sprzęcie – tym samym, na którym ukończyło się pierwszą część gry. Spowolnienia są przez jasną widoczność – podczas ostrych wymian ognia oraz efektów eksplozji, ale da się z tym żyć. Nie wiem, co jeszcze mogę napisać, żeby cię zachęcić. Może to, że to pierwsza gra od wielu miesięcy, której oddałem się naprawdę bez reszty? Czeka na część trzecią. Będzie.

*** Maciej „Fantazyoosh” Waszkiwicz



Kolejny dodatek do THE SIMS to atrakcja głównie dla fanów serii

The Sims Makin' Magic



kadabrowie albo wymieniać się nimi z innymi Simami. Możesz również sprzedawać składniki, gdyż niektóre z nich (jak wosk pszczoły czy masło) masz możliwość produkowania w domu.

Tradycyjnie w dodatku nie zabrakło nowych przedmiotów. Łącznie jest ich ponad 170, a są to między innymi urządzenia kuchenne, dzięki którym możesz w końcu piec ciasta i przyrządzać inne smakołyki – to zupełna nowość. Poza tym dodano wiele nowych przedmiotów, które mogą w znaczny sposób zmienić wystrój twojego domu – są to skrzypiące schody, załamane drzwi, totalnie odjechane okienne, nowe tapety na ściany, stare krzesła itd. Dzięki wszystkim tym rzeczom można przemienić swój dom w prawdziwie upiorną miejscę, chociaż lepiej wstrzymać się z tym do czasu, aż zakupisz posiadłość w Abrakadabrowie. Pojawili się również nowe postacie jak szkielety czy nawet małe smoki, które można hodować w swoim domu. Naturalnie zmian w samej grze jak i nowych elementów jest o wiele więcej, ale niestety nie ma miejsca, aby pisać o wszystkim.

Chociaż w dodatku nie zasłyszysz żadnych szczególnych zmian graficznych, efekty specjalne podczas rzucania czarów wyglądają całkiem sympatycznie. Nie można mieć zastrzeżeń do wykonania nowych przedmiotów, a szczególnie tych upiornych, które naprawdę budują fajny klimat. Muzyka w siódmym dodatku została skomponowana w sposób profesjonalny. Podczas gry miło się jej słucha, w ogóle w niczym nie przeszkadza, a nawet buduje miejscami magiczny klimat.

THE SIMS: MAKIN' MAGIC to dodatek jak każdy inny – nowe miejsca, nowe przedmioty, nowe postacie, nowe wyzwania. Czy jednak jest on lepszy, czy gorszy od poprzednich dodatków? Ciężko ocenić, jest inny, to na pewno. Ogólnie rzecz biorąc fani Simów powinni mieć niezłą radochę zamieniając sąsiadów w ropuchę.

... Grzegorz „Murmur” Młodawski

Niektorzy pewnie już przecierają oczy, aby upewnić się, czy to aby nie sen. A jednak „kolejny dodatek do bardzo popularnej gry THE SIMS” już wchodzi na nasz rynek. Tym razem nie będziesz chodzić na randki, nie będziesz rozpieszczal zwierzątko domowego, ani nie będziesz robić kariery w świecie showbiznesu. Czym w takim razie się zajmiesz? No, jak to czym? Magią!

THE SIMS: MAKIN' MAGIC (w polskiej wersji językowej ABRAKADABRA) tradycyjnie do uruchomienia wymaga podstawowej wersji gry. Po instalacji programu otrzymujesz zupełnie nową dzielnicę – Abrakadabrowo. Czym właściwie jest to miejsce? Ach, to bardzo tajemnicza okolica, gdzie koły chodzą tyłem, a ptaki żyją pod ziemią. Można się tutaj zabawić, jak w prawdziwym wiosnym miasteczku, porzucić do cyklopa, pojeździć na kolejkach lub skosztować lutejszego po-

pcornu. Jest tutaj także wielu ludzi bawiących się magią, dających przedstawienia na specjalnych arenach czy pokazujących proste sztuczki magiczne. Ty również możesz nauczyć tego samego swojego Sima. Na początku oczywiście zaczniesz od prostych rzeczy, takich jak dematerializowanie różnokolorowych pyleczek czy wyciąganie królika z kapelusza. Z czasem jednak nauczysz się wywoływać duchy zmarłych lub kontrolować lekko przegnięty już umysł muł. Wraz z nową dzielnicą, w grze pojawia się także nowa waluta – magimony. Magimony są używane tylko i wyłącznie w Abrakadabrowie i tylko tam możesz je zarabiać. Właściwie nie czeka cię zbyt ciężka robota, gdyż dostajesz je za pokazywanie sztuczek magicznych, toczenie pojedynków na magiczne arenie, oddawanie różnych przysług czy rozwiązywanie nie tamigiółek. Za magimony możesz kupować składniki przedmiotów, a nawet i domy.

Zatrzymajmy się jednak w tym miejscu i wróćmy do normalnego, simowego domu. Już na samym początku gry twoją rodzinę odwiedzi Tajemniczy Gość, który zostawi pod twoimi drzwiami paczkę pełną niezwykle przydatnych rzeczy dla czarodzieja. Po pierwsze, dostaniesz różdżkę, Magiczną Ładowarkę Różdżek, Księgę Zaklęć oraz czarną dziurę, która jest jedynym przejściem do Abrakadabrowa – dokładnie, żadne drogi tam nie prowadzą, więc nie ma sensu zaniawiać łaskówki. W tajemniczym pudle znajdziesz także składniki, które pozwolą ci na stworzenie twojego pierwszego zaklęcia. Tworzenie zaklęć odbywa się po dodaniu trzech składników do ładowarki Różdżek – logiczne więc jest, że twój Sim potrzebuje różdżki, aby móc czarować. A co możesz robić po stworzeniu zaklęcia? No cóż, jeśli zdemotywował cię sąsiad, zawsze możesz przemienić go w ropuchę

albo zahipnotyzować, kazać mu robić dziwne rzeczy. Ale po co od razu być złośliwym? Może lepiej, rozkochać w sobie kogoś albo poprawić mu nastrój. Dzięki zaklęciom można także ożywiać niektóre przedmioty. Warto zakupić Wiecznego Cudotwórcę, który podobnie jak Ładowarka po dodaniu trzech składników da ci możliwość uzyskania bogactw, pozmywania tawierzy czy stworzenia tawierzy, pomocy domowej. Dzieci także mają swoją specjalną maszynę do tworzenia zaklęć. Musisz być jednak bardzo ostrożny, gdyż każda magiczna sztuczka, którą będziesz wykonywał, może się obrócić przeciwko tobie, a chyba nie chcesz stanąć nago przed innymi Simami albo biegać z głową ośła?

Szczególnie musisz pilnować się w Abrakadabrowie, gdzie lepiej nie zadzierać z osobami posiadającymi różdżki. Jak już wspominałem, składniki do tworzenia zaklęć możesz kupować w Abra-



The Sims: Makin' Magic

Simulator życia

- Wymagania sprzętowe:
Pamięć 128 MB
128 MB RAM / 1.3 GB HD
- Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
- Electronic Arts / Canoga

Wersja 1.0.0.0
Wersja 1.0.0.0
Wersja 1.0.0.0

Grafika **Dźwięk** **Fajność**
5 5 5
Jeśli nie pociągnie cię magia, to łapij tutaj sobie ten dodatek. Chociaż z drugiej strony można się trochę pośmiać.

Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

Najlepsza kierownica - trzy w jednym
Kompatybilna z PlayStation/PlayStation 2/PC USB



**Już w
sprzedaży!**

Converter PSX/PS2 to PC USB

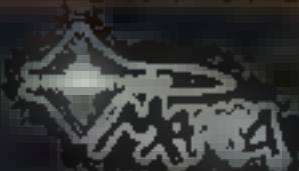
Dzięki niemu otrzymasz możliwość grania na swoim komputerze PC. Nowe i stare gry PSX i PS2, oryginalne wibracje, Force Feedback oraz inne funkcje ze wszystkich przycisków i paneli.



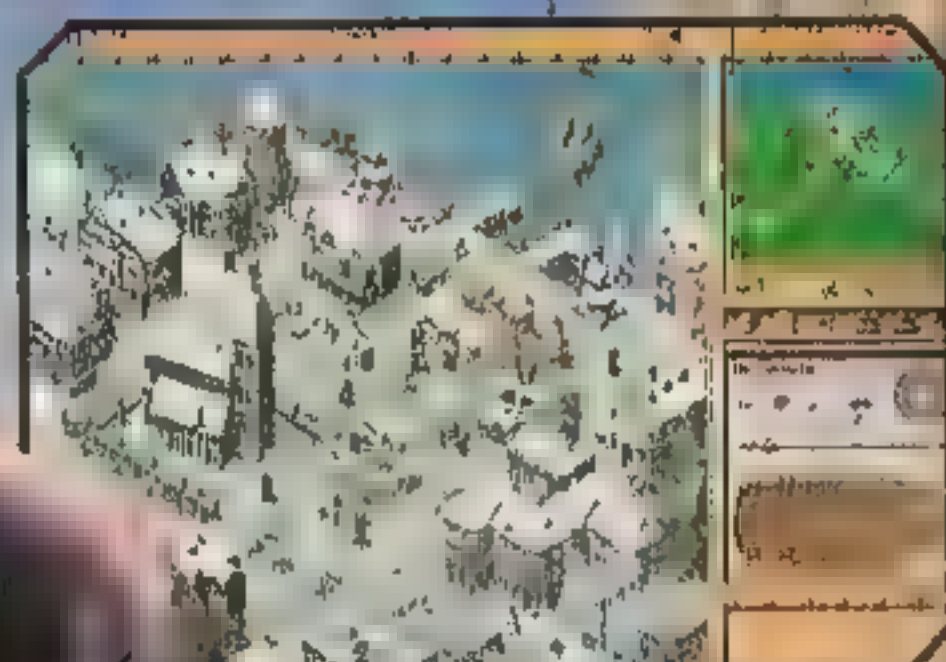
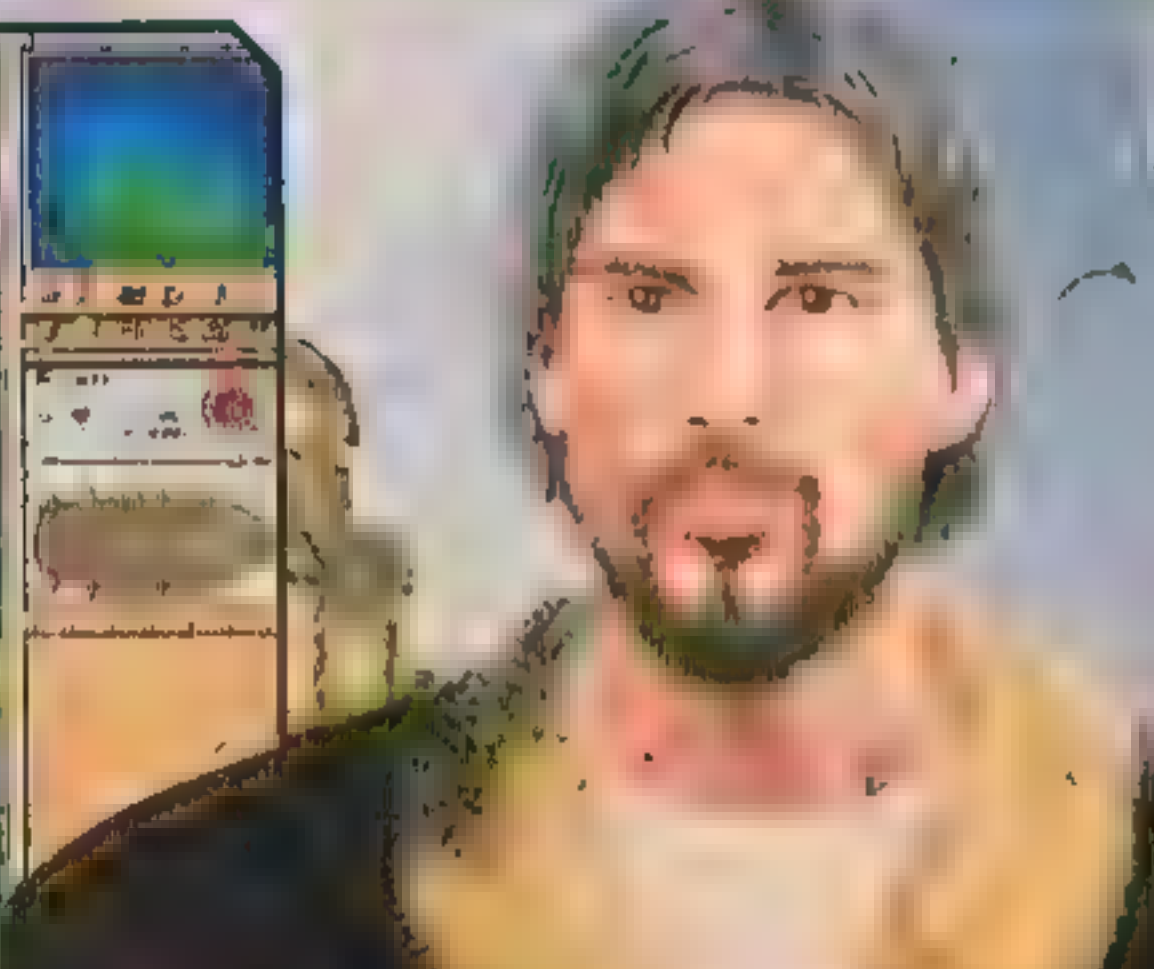
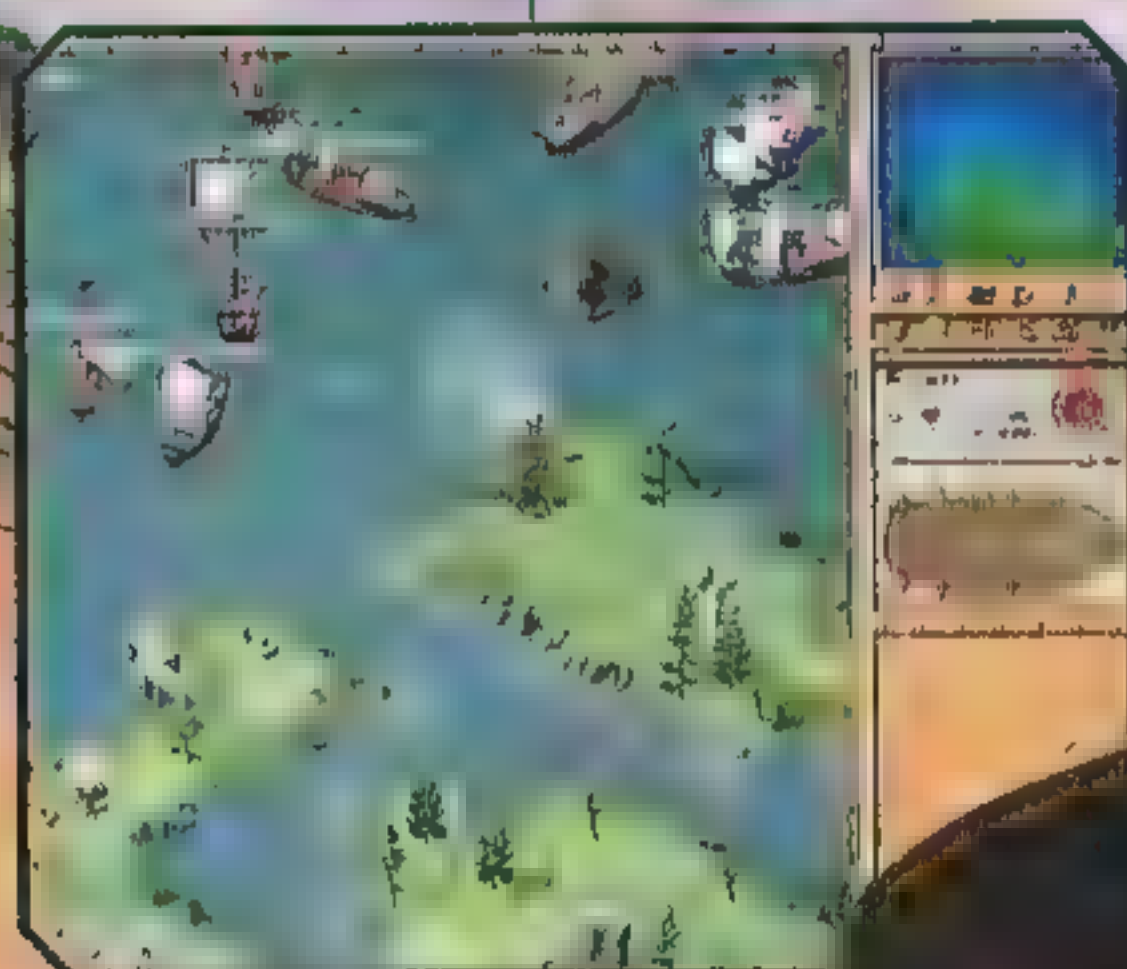
- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami - tego nie ma konkurencja!!!



Sprzedaj wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-82, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep Internetowy: www.hawk.com.pl



Wylączona dystrybucja na rynku polskim MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszowska 14 bud. 4, 02-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 80, fax +48 22 332 34 80
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



Patrician III

Rise of the Hanse

PATRICIAN to seria znana od lat. Należy ona do niegdyś bardzo popularnego gatunku morskich gier handlowych. Z lat 90. pamiętam mnóstwo takich programów, jak choćby HIGH SEAS TRADER, HANSA czy sławny MACHIAVELLI: THE PRINCE. Z podobnych gier niedawno opisywałem PORT ROYALE, którego zresztą PATRICIAN II przypomina zarówno pod względem obowiązujących zasad, jak i sterowania.

Podczas gdy w PORT ROYALE obszarem, który miał się stać twoim Eldorado, było Morze Karaibskie, tak w PATRICIAN III żeglujesz handlujesz głównie po Bałtyku. Twoim zadaniem jest, jak w każdej grze w tym gatunku, zbudować i rozwinąć swoją flotę, zbierać majątek. Bo tylko wraz z majątkiem przyjdą siła i uznanie obywateli oraz zaszczytne funkcje. Tylko dzięki majątkowi będziesz mógł wyekwipować wielkie konwoje i prowadzić bezpieczny handel na wodach Bałtyku. Zabawę rozpoczynasz na początku

XIV wieku, kiedy portowe miasta przeżywały niebywały rozwój w związku z rewolucyjnym funkcjonowaniem tzw. Ligi Hanzeatyckiej. Najkrócej mówiąc, Liga była stowarzyszeniem w wielkich ośrodkach handlowych chcących zachować maksymalną niezależność od władz feudalnych i walczących o swobody polityczne oraz gospodarcze. Hanza była tak potężna, że toczyła nawet wojny z Danią, Norwegią oraz niemieckimi książętami (z polskich miast do Ligi należały między innymi Gdańsk, Elbląg i Toruń). Największym zaszczytem, jaki może cię spotkać w PATRICIAN III, jest wybranie na Ardehana – jednego z ludzi faktycznie władających Hanzą.

Zasada prowadzenia rozgrywki jest prosta jak budowa cepa: kupuj tanio, sprzedawaj drogo. Czyli szukaj miast, w których produkują się dane surowce a następnie takich, które tych surowców bardzo potrze-

bują. Niestety, ceny w miastach niezwykle dynamicznie się zmieniają (jak na mój gust zdecydowanie zbyt szybko). Bo jeśli sprzedajesz jedną, jedyną sztukę danego towaru, to bieżmy poważnie: nie powinno to zachwiać rynkiem! Na terenie każdego z portów możesz nie tylko trudnić się handlem, ale również wspomagać kościół, przekupywać miejscowych notabli (na przykład, by głosowali na ciebie w wyborach lub by zapomnieli o twoich grzeszkach związanych z piractwem bądź

przemysłem) korzystać z informacji kupieckich gildii, udać się po pożyczkę do lichwiarza, fundować budowle użyteczności publicznej, które zwiększą twoją reputację u mieszkańców (np. szpital), reperować statek lub nawet zamówić nowy (ale budowa jednostki pływającej trwa dość długo). Bardzo ważnym punktem jest tawerna – miejsce spotkań naprawdę ciekawych ludzi. Chcesz wynająć żeglarzy lub kapitana? Kupić mapę skarbów? Usłyszeć interesujące propozycje przemysłnicze lub zabrać na pokład pasażerów (którzy za rejs oczywiście zapłacą)? Spotkania w tawernie pomogą ci w tych działaniach.

Od strony graficznej PATRICIAN III został przygotowany niezwykle pieczołowicie. Scenografia, zwłaszcza miast, jest naprawdę świetna, ale bardzo estetycznie czytelnie prezentują się również ikony sterowania grą. Wygodzie gracza służy też możliwość pełnej kontroli stopnia trudności zabawy (nie tylko ustala się ogólną trudność, ale można zmieniać poszczególne elementy np. wartość handlu itp.) oraz opcja wyboru sześciu poziomów prędkości gry. Świetnie przygotowano poradnik, który przystępnie wyjaśnia wszelkie zaawansowane programy. Twórcy zostawili ci też ogromną swobodę w wyborze stylu gry. Chcesz, rozegraj kampanię, jeśli nie, to scenariusz z wytycznymi zasadami oraz celami, a jeśli też nie, to po prostu prowadź zabawę dla własnej satysfakcji, bez określonych warunków.

Gry handlowe są niewątpliwie grami niszowymi przeznaczonymi dla wąskiego kręgu odbiorców. Twórcy „handlowek” nawet nie marzą o osiągnięciu popularności autorów DIABLO, QUAKE’A czy ULTIMY. Ale w swojej klasie PATRICIAN III jest niewątpliwie produktem interesującym oraz bardzo solidnie opracowanym. Pamiętaj tylko, że aby dobrze się bawić, musisz mieć handlową smykałkę, dużo czasu i dużo cierpliwości. Jeśli brakuje ci którejś z tych trzech rzeczy, to przeznacz pieniądze raczej na coś innego.

*** Jacek „Randall” Piekara

Patrician 3

Handlowa

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 450 MHz,
64 MB RAM, 650 MB HDD

* Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Ascaron / Canega
* www.ascaron.com

Sporny odcinek polityki
no gospodarczych i
na obszarze grafiki

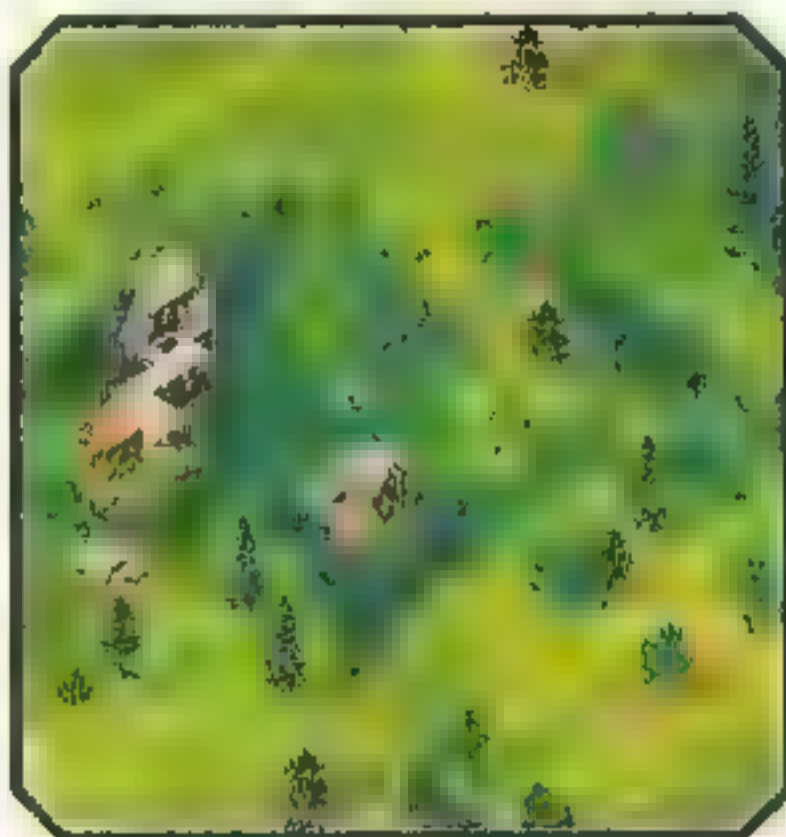
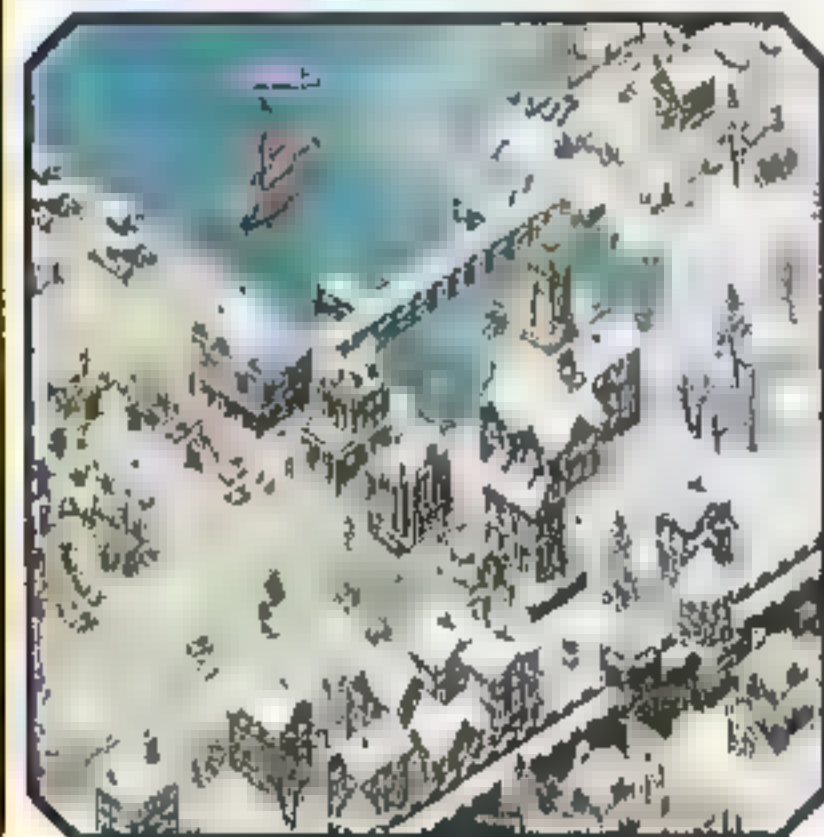
Grę niszową, bardzo
wpływa na grę
Zabawa w wyobraźnię

Grafika

Dźwięk

Frajda

Ta sama firma zrobiła PORT ROYALE i gry są bliźniaczo podobne. Ale miłośnikom handlowek powinno się podobać.



ROZSMARUJ PO ASFALCIE WSZELKIE PRZESZKODY I ZDOBĄDŹ FORTUNĘ!



Destiny 2003

CD Action 7/2003

Oscara 8/10

Web go 217
mekomna rozrywki

Click 5/2003

Super cena 79,90 pln

Zasiądź za kierownicą osiemnastokółowego tira. Wjedź w realistyczny świat pięciu unikalnych miast, z których każde rządzi się swoimi prawami.

Przyjmij trudne decyzje i dorabiaj się torun. Uważaj na niebezpieczne gangi motocyklowe, skorumpowanych szerywów i zwyczajnych wiesniaków, którzy chętnie przejmą Twoją ciężarówkę.

Naprawiaj, tankuj i usprawniaj swój sprzęt - bądź pewien, że masz najpotężniejszego tira w okolicy.

Wyróżniaj się - tworząc własny styl poprzez umieszczanie na pojeździe różnych grafik i logo...

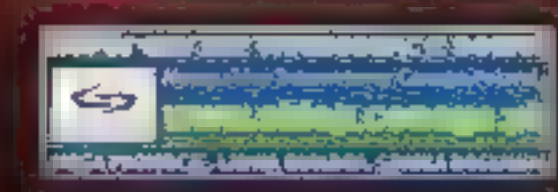
Jeśli kiedykolwiek miałeś ochotę kierować stalowym gigantem o wadze kilkunastu ton - Big Mutha Truckers jest dla Ciebie!



Wydawca



PlayStation 2



CALL OF DUTY

Otwierasz drzwi. Nic nie mówiąc bez chwili wahania płacisz żadaną sumę i podpisujesz pożyczkę cyrograf. W zasadzie wyrzucasz pudełko z rąk kuriera. Nerwowymi ruchami zdeirasz niezwykle rzadki wewnętrzny papier i rzucasz go w kąt. Twoje rozbiegane oczy spoczywają na drogiej zawartości. Tak to właśnie to zaproszenie do najgłębszych otchłami piekła, na które tak długo czekałeś. Robiąc w tył zwrot, trzaskasz drzwiami, dociera do ciebie jeszcze głos listonosza (a może to tylko podszepty niecierpliwych mysli w twoje głowie?) „Życzę przyjemnej zabawy”

Oj, będzie się działo. Debiutancki projekt doświadczonych Infinity Ward, załulowany CALL OF DUTY, zaprowadzi cię w czasy wojny światowej. Poznasz je z perspektywy szeregowców trzech różnych armii sprzymierzonych. Nie musisz obawiać się o jakość dostarczonego produktu. W końcu Infinity Ward to zespół 22 zaprawionych w bojach ludzi, którzy na swym koncie mają już co najmniej jeden międzynarodowy przebój. Jest nim MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Ta nazwa chyba każdemu choć trochę szanującemu się graczowi powinna coś mówić. Poza tym jeszcze na długo przed oficjalną premierą CALL OF DUTY został wyróżniony na legocnych targach E3 w Mieście Aniołów. Trudno o lepsze rekomendacje.

Dla mniej zorientowanych jeszcze kilka faktów dotyczących powstawania CALL OF DUTY. Postaciom w wersji angielskiej głosu użyczył: Jason Statham grający rolę Baconsa w „Porachunkach” i Turksha w „Przekręcie”, oraz Giovanni Ribisi, znany m.in. z roli

medyka Wade’a w „Szeregowcu Ryanie” (nietaktem byliby zapomnieć o zaproszeniu kogoś z tego popularnego klasyka). Spodziewaj się więc szalonej, dynamicznej akcji znanej z amerykańskich superprodukcji.

Na wstępie gry, po przejściu misji treningowych, wcielony zostajesz do amerykańskiego pułku spadochroniarzy. Jego zadaniem jest zabezpieczenie lewej flanki normandzkiej operacji „Overlord” w okolicach kamienistej plaży o oznaczeniu kodowym Ulah (leżącej w bezpośrednim sąsiedztwie słynnej plaży Omaha, znanej z fragmentów „Szeregowca Ryana” i MoHAA). Skok spadochronowy, który wykonujesz na samym początku gry, może wywołać pewien niedosyl, zwłaszcza jeśli byś się świadkiem wyczynów spadochronowych w jednym z późniejszych dodatków do MoH. Szczęśliwie dalsze wydarzenia szybko zacierają ślady po wstępnej wpadce.

Twoim pierwszym poważnym zadaniem będzie zlikwidowanie morderczych SS, czyli niemieckiej obrony przeciwlotniczej. Ta misja to jednak tylko wierzchołek góry lodowej. Innych zadań spod znaku gwiazdowego sztandaru jest oczywiście więcej, ale nie zamierzam psuć ci koniu zabawy.

Wreszcie go słychać. Nadechodzi wielki kumier. Wielkim krokami, głośno stąpając po podłożu, przywołuje wreszcie ci swoją przesyłkę.

Call of Duty

FPP

* Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700 MHz
128 MB RAM, 1.4 GB HDD

* Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* LEM / Infinity Ward
* <http://www.callofduty.com/index.asp>

Pracuje wszystko dopóki nie na ostatni gazik atmosfera. Sił dźwięku

Zdejmowanie zbyt krótko i dlatego jest 5 a nie 6

Grafika

Dźwięk

Fajda

Służba wzywa, aż człowiekowi chce się włączyć komputer. Szkoda tylko, że na tak krótko. Nie warto grać.



Brytyjska część kampanii również rozpoczyna się w powietrzu, pod osłoną nocy, ale dla odmiany na pokładzie wieloosobowego szwadrona Szóstego Dywizji Powietrznej. Reprezentujesz barwy tamtejszych sił specjalnych wysłanych po to, by opanować kluczowy most określony kryptonimem „Pegaz”. Wypasany w Brenie (lekkim karabin maszynowy) otwierasz drugą część pasjonującego meczu z awanci kontra wojska Osi długą serią w kierunku bunkra. Drużyna przeciwna (bodajże banda z Wehrmachtu) na brak kulomiotów też nie narzeka. Grzeją do nas z zainstalowanych w bunkrze CKM-ów. Funty szterlingi przeciwko orzechom, ze Niemcy nie mają szans!

Tryptyk kończą losy przypadkowego rosyjskiego bohatera, który w najsmielszych marzeniach nie sądził, że może przetrwać masakrę pod Stalingradem i zakończyć karierę żołnierza jako dowódca czotgu. Ten fragment wzorowany na sekwencji z filmu

„Wrog i brat” wywołał u mnie najwięcej emocji, głównie z dwóch powodów.

Po pierwsze, w końcu zrozumiałem beznadziejność sytuacji rosyjskich rekrutów i pojąłem, dlaczego z tak nieudziłą determinacją nacierali na pozycje wrogich wojsk. Oczywiście powodem był komisarz, karzący każdą próbę cofnięcia się za pomocą strzału w potylicę.

Drugą kwestią było wyposażenie, a raczej jego brak. Zsiadając z łodzi transportowej, dostałem dosłownie cztery pociski, na szczęście nie w potylicę, do karabinu Mosin-Nagant. Samych karabinów było tak mało, iż zatapywał się na nie jeden na dziesięciu sowieckich żołnierzy. Co z tego, że wojska niemieckie były świetnie zaopatrzone i zorganizowane, skoro w miejsce jednego niebezpiecznego żołnierza z karabinem wyskakowało za chwilę dziesięciu innych gotowych walczyć gołymi rękami. Pod Stalingradem Rosjanie masą zabił sto-sunkowo liczne oddziały Wehrmachtu.

Dodatkowo skryt gry jest tak napisany, żeby nikt nie mógł być znaleziony zaden broni, więc pierwsze chwile na polu bitwy to był prawdziwy horror. Ale jakos poszło. Od zera do bomb.

Grafika i animacja postaci w CALL OF DUTY stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Widac częstokroć poprawę w stosunku do MoHAA. Jednak nie dokonano na tym polu żadnych przełomowych zmian.

Za to dźwięk oraz muzyka zostały tak zaaranżowane, aby jak najlepiej oddać strach i przerażenie panujące czy to na polu bitwy czy z dala od niego. Na pierwszy plan wybiega się przede wszystkim doprowadzające do szaleństwa a następnie zupełnie ignorowane po prostu się wyłącza, jeżeli nie chcesz zwarować, dźwięki toczącej się wojny, głośniejsze niż w jakiegokolwiek grze z jaką do tej pory się zetknąłem. To powoduje, iż zaczynasz się czuć, jakbyś rzeczywiście znalazł się w okopach. Muzyka jest raczej tylko tłem, niemniej jednak nada bardzo ważnym i ważnym rzucającą szczególnie fragmenty pojawiające się przy dużej dynamice akcji, takie jak kawałek autorstwa 75-osobowej orkiestry podczas brawurowej ucieczki skrzyżnącą ciężarówką pełną pancernistów. Interfejs jest prosty, klarowny, a jego obsługa nie sprawia najmniejszego kłopotu. Można powiedzieć, iż jest intuicyjny.

W zasadzie używa się tylko myszy, sześciu klawiszy przypisanych do kierowania postacią oraz klawiszy numerycznych służących do zmiany uzbrojenia plus przycisk przeładowania magazynku.

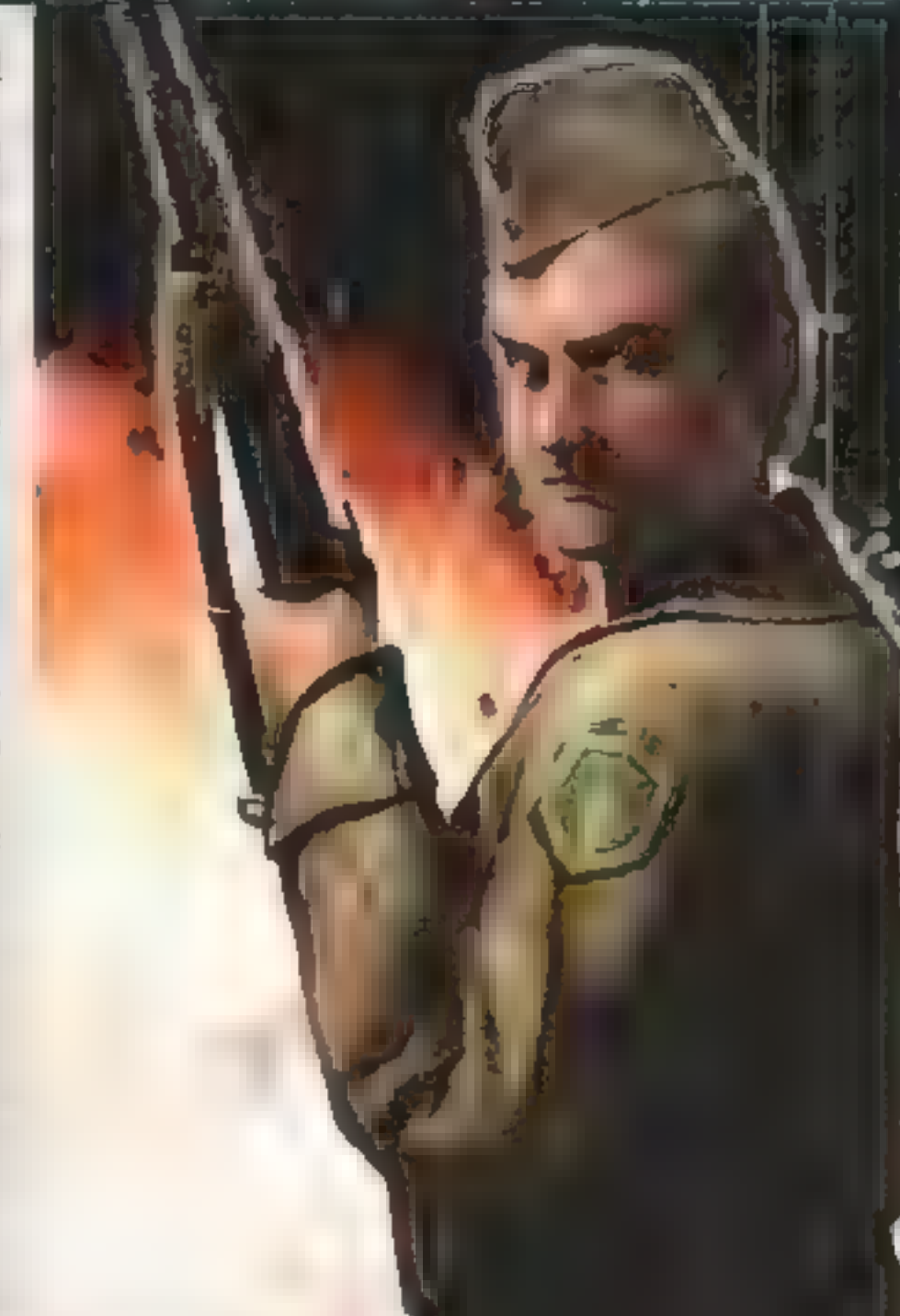
O ile w serii MoH stawiano na bohater-skie wyczyny pojedynczych osób, tak CALL OF DUTY to w większości ciężka praca zespołowa. Musisz znać swoje miejsce w szeregu, a słuchanie rozkazów przełożonych znacznie zwiększa Twoje szanse przetrwania. Próby działania na własną rękę zwykle kończą się czapą. Zarówno Twoi towarzysze broni, jak i wrogowie mają zabójczo napisane skrypty zachowań, więc możesz polegać na kolegach z zespołu. Za to uważa, na każdym kroku, gdy podejrzewasz, że w okolicy może czaić się Niemiec.

Trudno napisać więcej o trybie wieloosobowym, gdyż wersja prasowa nie daje dostępu do żadnego serwera. Byłem więc zadowolony na informacje z sieci. Według nich dostępne są wszystkie standardowe tryby rozgrywki (m.in. death match, team deathmatch itp.) oraz tożsame nowa opcja „zrzutu za liniami wroga”. Polega ona na tym, że zabijając wroga, sam się nim stajesz. Oprócz tego dodano jeszcze jeden ciekawy element. Mianowicie tzw. „kill camera”, czyli kamerę pokazującą ostatnie 5 sekund Twojego życia widziane oczami wroga, który Cię zastrzelił. W przyszłości ma zostać udostępniony jeszcze specjalny zestaw do budowy własnych map.

Czy CALL OF DUTY ma dostrzegalne wady? Niewiele, ale tak. Największą jest zbyt krótki czas trwania kampanii dla jednego gracza. Na podwyższonym (drugi od końca) poziomie trudności po ok. 6 godzinach gry przystąpiłem do kampanii rosyjskiej. Podejrzewam, iż przede mną jeszcze maksymalnie jakieś 3 godziny. To strasznie mało. Wkurzający jest też brak opcji otwierania drzwi, które są akurat zamknięte. W obecnej epoce to już chyba anachronizm – powinno się od tego scenariusza odchodzić. Nie występuje również możliwość odrzucania granatów lecących w Twoim kierunku, podczas gdy komputerowi opanenci robią tak bez przerwy.

Jednak generamie powyższe wady to tyko nieistotne błędy, które nie przeszkadzają Ci w cieszeniu się rozgrywką. Mimo iż nie jestem wielkim zwolennikiem FPS-ów, CALL OF DUTY już teraz uważam za klasykę, obok której nikogo nie powinien przejść obojętnie.

*** Paweł „Cyberfish” Karaszewski



Ta gra jest jak sen – piękna,
ale bardzo krótka

Runaway

A ROAD ADVENTURE

Główny bohater nazywa się Brian. To młody, nieco zbyt pewny siebie chłopak, który właśnie otrzymał stypendium na uniwersytecie w Berkeley. Wydaje się więc, że jego przyszłe życie jest już uporządkowane. Interesujące studia, później dobrze płatna praca, jakiś ślub – stadko dzieci zapewnią mu zajęcie na najbliższe dwadzieścia lat. Niestety, już następnego dnia Brian,

placząc się po okolicy w poszukiwaniu zamówionej książki, potrąca młodą kobietę. Jego samochód wychodzi z wypadku niemal bez szwanku, lecz dziewczyna ma mniej szczęścia – coś przestawia się jej pod strzechą ślicznych, kłoczoczących włosów. Panna twierdzi, że grozi jej śmiertelne niebezpieczeństwo. Ściga ją mafia i zapewne zrobi jej kuku, gdy tylko ją dorwie. Brian oczywiście nie wierzy w bajki urodziny ofiary wypadku, lecz wspominaloślnie postanawia się nią zaopiekować. Z czasem zmienia zdanie co do mafii. Ale wówczas jest już za późno.

Gra RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE autorstwa hiszpańskiego Pendulo Studios powstała w 2001 roku. Niestety, bankructwo niemieckiego oddziału firmy Topware uniemożliwiło jej szybką premierę na Zachodzie. W efekcie program trafił do amerykań-



skich sklepów dopiero jesienią tego roku. W niespełna miesiąc później wylądował też w naszym kraju. Trochę szkoda, że tak długo to trwało, chociaż z drugiej strony... Przygodówki przeżywają wyraźny kryzys i gdyby nie było SYBER I, nie byłoby w co grać. A tak mamy na rynku grę, która nie tylko zadowoli gusta fanów gatunku, ale spodoba się również całkowitemu ignorantom.

Najważniejszą zaletą programu jest śliczna grafika. Nie jest to bowiem zrzucony do dwóch wymiarów prosty rendering, jaki gracze znają chociażby z POST MORTEM czy serii ATLANTIS. Tu wszystkie animacje wyświetlane są w rozdzielczości 1024x768 i autentycznie cieszą oko. Wykonano je techniką non-realistic animated rendering. Umożliwia ona wyświetlanie na ekranie trójwymiarowych postaci i przedmiotów przypominających ręcznie malowane. Od prawdziwych odróżnia je jakość animacji – daleko bardziej

plynna niż ta rodem ze sztafelig. Lekko karykaturalna kreska sprawia też, że człowiek niezwykle szybko przenika do komiksowego świata gry i po chwili czuje się w nim jak u siebie w domu.

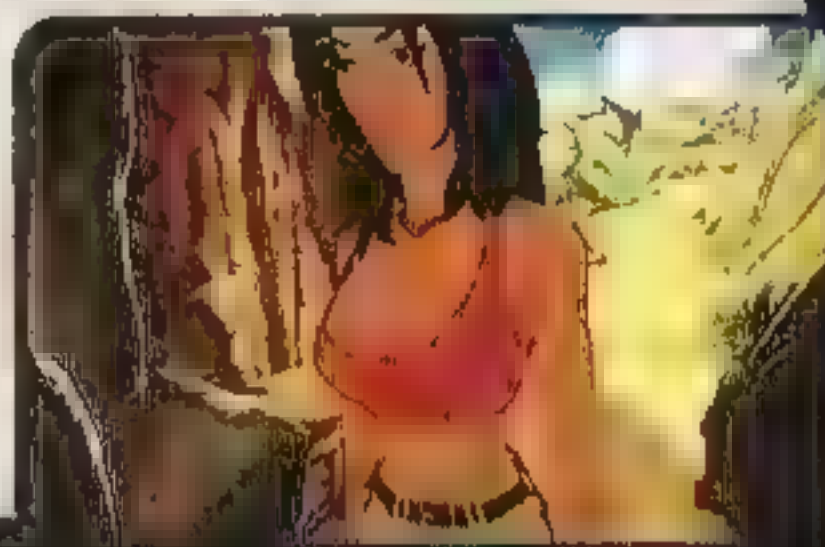
Za starych, klasycznych już przygodówek przeniesiono również interfejs programu. Wystarczy wskazać dowolne miejsce i kliknąć, by postać głównego bohatera doń podszła, podniosła okraszony przedmiot bądź go wykorzystała. Gdy najedzie się myszą na jakiś istotny obiekt, na ekranie wyświetla się niewielka upa – dowód że w tym miejscu można coś zrobić. Tak, tak, to stary, dobry point n'click, który gracze pamiętają z początków lat 90.

W RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE roi się od pomysłów mających dziesięć i więcej lat. Wystarczy wspomnieć zwirowany humor, przypominający nieco dokonania bohaterów MONKEY ISLAND, oraz utrudnione na siłę zagadki. Niekiedy więcej problemów przysparza wymaganie myślenia małego, sprytnie ukrytego przedmiotu niż wykonawstwo – do czego może się on przydać. Są też przypadki, gdy logiczne wykorzystanie znalezionego gadżetu jest niemożliwe, bo autorzy inaczej, to sobie wymyśliли. Gra ma również i znacznie poważniejsze wady. Najważniejszą z nich jest łączna długość zabawy. Umieszczoną na trzech płytach CD zagadkę da się bowiem rozwiązać w przeciągu trzech, góra czterech upojnych wieczorów. To niewiele, zwyczajnie, że w przygodówce, gra się co

na wyżej, raz, a trybu mułplayer nie przewidziano. Ledwie przeciętnie wypada też polska wersja językowa. Tłumaczenie jest w porządku, lecz niektórzy aktorzy słabo przytłaczają się do swoich ról.

Nie da się ukryć, że RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE to naprawdę ładna, utrzymana w starym stylu, przygodówka. Fabuła rozwija się w sposób interesujący, a bohaterowie dają się lubić – co jest dość rzadkie w dzisiejszych czasach. Doby więcej takich produkcji!

*** Michał „Joel” Zacharzewski



4+

Runaway: A Road Adventure

Przygodówka

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 266 MHz
64 MB RAM

cena
79.90

* Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Pendulo Studios / Topware
* <http://runaway.topware.pl>

Śliczna grafika, odrobina humoru

Gra jest krótka, a niektóre zagadki nielogiczne

Grafika

Dźwięk

Fajda

Jedna z najlepszych przygodówek ostatnich lat. Grafika do miłośników Starego Dobrego Stylu



PC
CD
ROM

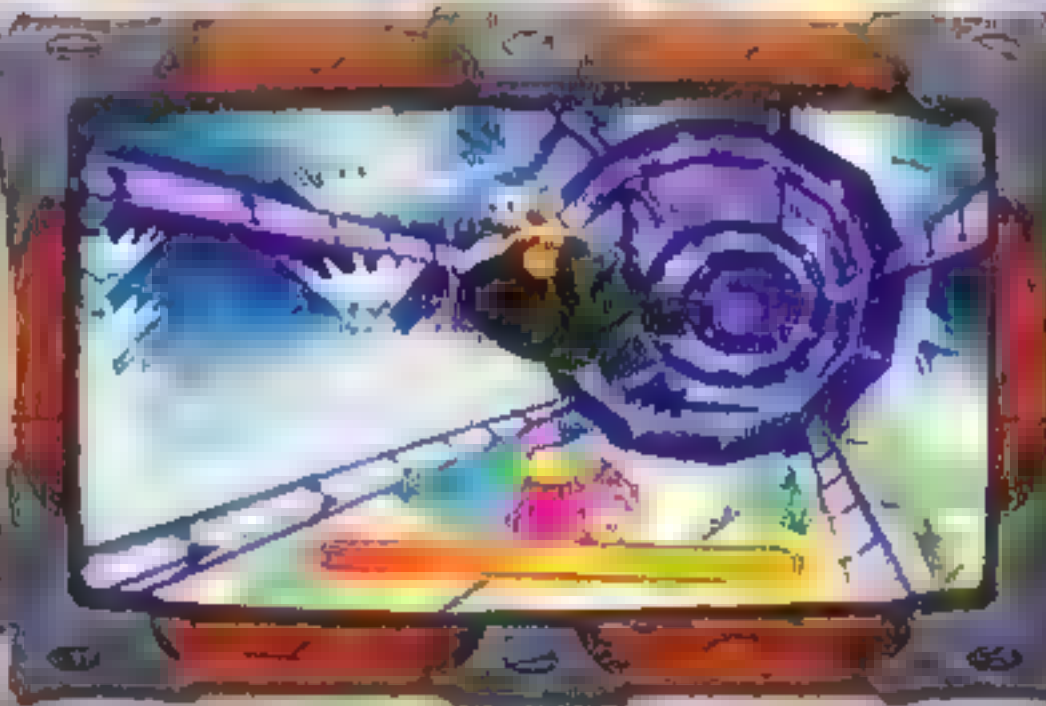
„Kangurek Kao 2 to znakomita,
ciepła i radosna platformówka 3D,
która na wiele godzin po prostu
przykuwa do komputera!”

Liberty Mucha

KAO Runda KANGUREK



Kangurek Kao znowu w akcji !!!



Doświadczysz wspaniałe przygody
w ponad 20 kolorowych poziomach

Wysiedzisz w niesamowitych wysokościach motorówek,
zanurzysz się w szaleństwie błękitnego oceanu.

Przejdiesz przez gąszcz borowego
lasu, aż do lodowej krainy.

www.skion.com.pl
MEGA PROMOCJE, LATWA OBSŁUGA, SZYBKA RESPONDENCJA

tate
OUTLET

CELEGA

Twierdza KRZYŻOWIEC



anowie z firm Firefly Studios oraz Canega znaleźli bardzo ciekawy pomysł na zarabianie pieniędzy. Pomysł jest bardzo prosty, można by rzec, stały jak świat. Bierze się stary produkt, zmienia opakowanie i sprzedaje się jako kompletną nowość. A ruz wieni się nie zorientuje.

Taka taktyka została zastosowana w TWIERDZY KRZYŻOWIEC. Podstawowa gra jest produkcją bardzo udaną i została dobrze przyjęta przez graczy. Prawie rok temu do CLUCKA! trafiła wersja biała jej następczyni o podtytule CRUSADER, co przetłumaczono na nasze jako KRUCIATA. Jej premiera była zaplanowana na grudzień 2002, lecz z niewiadomych przyczyn gra długo nie pojawiała się na rynku. Można się domyślać, że jednym z powodów tego opóźnienia jest zmiana polskiego dystrybutora. Na miejsce firmy Play It wskoczyła Canega, która zmieniła podtytuł na KRZYŻOWIEC i z prawie rocznym posługiem rzuciła do sklepów.

To coś, pomimo że nie wymaga wersji podstawowej, stanowi bardziej zbiór nowych misji niż samodzielny produkt. Stara gra została opakowana w nowy kolorowy papier. Na dodatek jest to wersja zubożona w porównaniu do pierwowzoru. Brakuje w niej jednego z najbardziej cennych elementów pierwotnej TWIERDZY, czyli misji polegających na obronie lub atakowaniu zamku. To właśnie ta opcja sprawiała największą przyjemność, pozwalając na szlifowanie różnorodnych taktyk oblężniczych. Tak więc za normalną cenę otrzymujemy starego, lekko tylko podgrzanego kolęta, który w dodatku został już nagryziony. Ciekawe, jak wiele osób da się nabrać na ten numer?

Napisanie recenzji gry, która nie różni się prawie od swego poprzednika, to nie była wyzwanie. Te gry są podobne do siebie prawie jak dwie krople wody! Na początku pojawia się myśl, aby po prostu wykreślić poprzedni tekst. Na dobrą sprawę można by opublikować starą recenzję TWIERDZY, dodając kwestię o braku opcji obrony/ataku zamku. Nawet tapanie nowych screenów może wydawać się bezcelowe. Przecież i tak prawie nikt nie zauważył różnicy. Postaramy się jednak na chwilę zapomnieć

o pierwowzorze i krótko przedstawić KRZYŻOWCA.

Akcja TWIERDZY KRZYŻOWIEC toczy się na początku zeszłego tysiąclecia, kiedy to tysiące europejskich rycerzy wyruszyło w kierunku Ziemi Świętej, aby odbić ją z rąk niewiernych. Większość z nich szła z myślą o krzewieniu wiary wśród pogan. Jednak nie brakowało też takich, dla których głównym celem wypraw krzyżowych były spodziewane zdobycze wojenne. W grze przygotowano kampanię główną składającą się z 50 misji oraz cztery kampanie historyczne. Gracz będzie miał za zadanie najpierw rozbudować swój zamek/miasto, a następnie wyszkolić potężną armię zdolną zmiażdżyć każdego przeciwnika. W ten sposób dość dobrze połączono elementy ekonomiczne i walkę, jak w klasycznym RTS-ie. W grze dostępnych jest 25 jednostek woj-

traw. Aby szybko zająć najlepsze miejsce, należy wybudować w jej pobliżu wieżę obserwacyjną i obsadzić je kusznikami. Dopiero później można zabrać się za rozbudowę swojego zamku. I w tym miejscu można spokojnie zakończyć recenzję tego tytułu.

Na końcu trzeba jednak wyłożyć kawę na ławę. Kupno KRZYŻOWCA to po prostu bezsensowne wyrzucanie pieniędzy w błoto. Osoby, które nigdy nie spotkały się z tą serią, powinny kupić podstawową TWIERDZĘ, która oferuje o wiele więcej zabawy. Osoby, które już tę grę zakupiły, nie powinny niszczyć sobie wspomnień o znakomitym poprzedniku.

... Artur „Kroko” Kowalski

Twierdza Krzyżowiec

Strategia RTS z elementami SIM

- Wymagania sprzętowe:
Pentium II 350 MHz
64 MB RAM, 670 MB HDD
- Gra na platformy: PC
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer
- Firefly Studios / Canega
http://stronghold.godgames.com/crusader

Ogromna grywalność
pierwotnej TWIERDZY

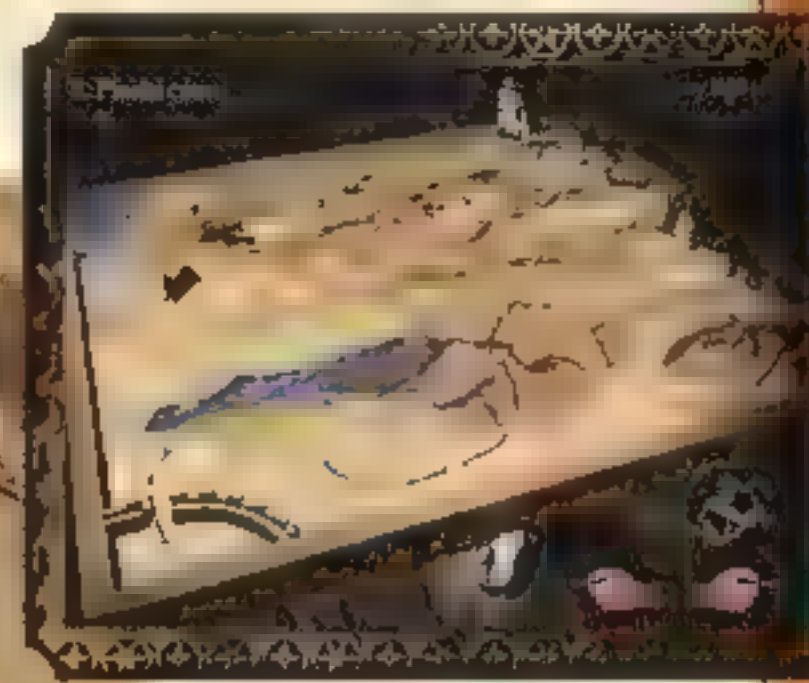
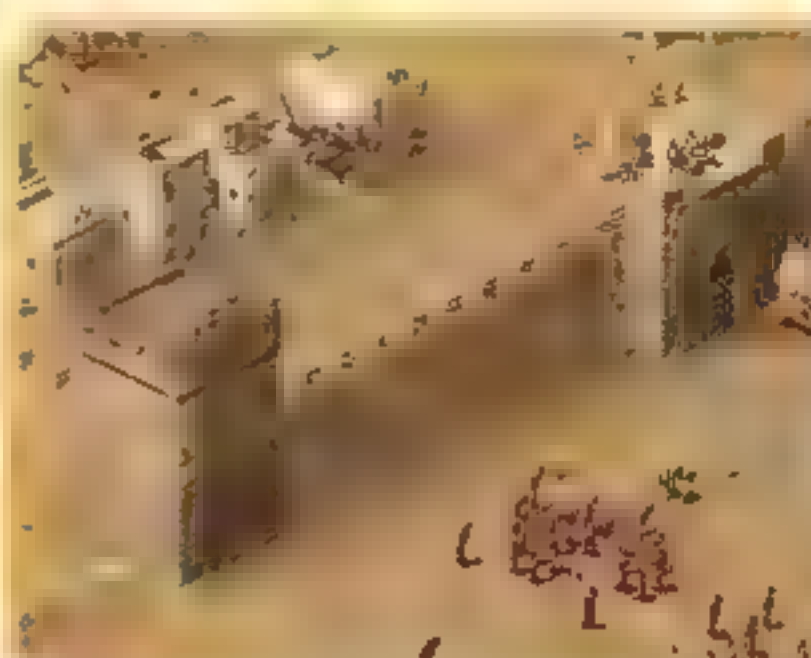
Grafika

Dźwięk

Fajda

To jest po prostu stara TWIERDZA bez najciekawszych opcji. Chyba twórcy się nie postarali, a szkoda.

3



skowych, chociaż tak naprawdę używa się tylko kilku z nich. Podstawą sukcesu jest zachowanie odpowiedniej reputacji. Jeśli będzie ona zbyt niska, poddani po prostu opuszczą swego władcę. Aby temu zapobiec, należy zadbać m.in. o odpowiednią ilość i różnorodność pożywienia, dostępność piwa czy wystarczającą liczbę księży. Największym problemem okazuje się żywność, którą można zdobywać tylko w melicznych oazach. Zaczynasz więc każdą misję od zlokalizowania zielonej



Twierdza

Krzyżowiec



„Na pytanie „Czy warto zagrać?“,
odpowiadam zdecydowanie „Warto!“.

Ocena: 8/10

PLACID

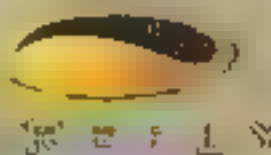
„Twierdza: Krzyżowiec jest bardzo
ciekawą grą, której najlepszą stroną
jest zdecydowanie grywalność.“

Ocena: 8/10

PLACID



Przeżyj wspaniałe wydarzenia i bohaterskie walki w czasie krucjat - buduj i broń średniowiecznych twierdz i pustynnych fortec. Oblegaj miasta zaciekle bronione przez Saracenów albo daj się we znaki oblegającym Ziemię Świętą Chrześcijanom! Jako dumny wojownik europejski albo arabski - napisz od nowa historię krucjat.



A TAKE-TWO COMPANY

www.take2games.co.uk



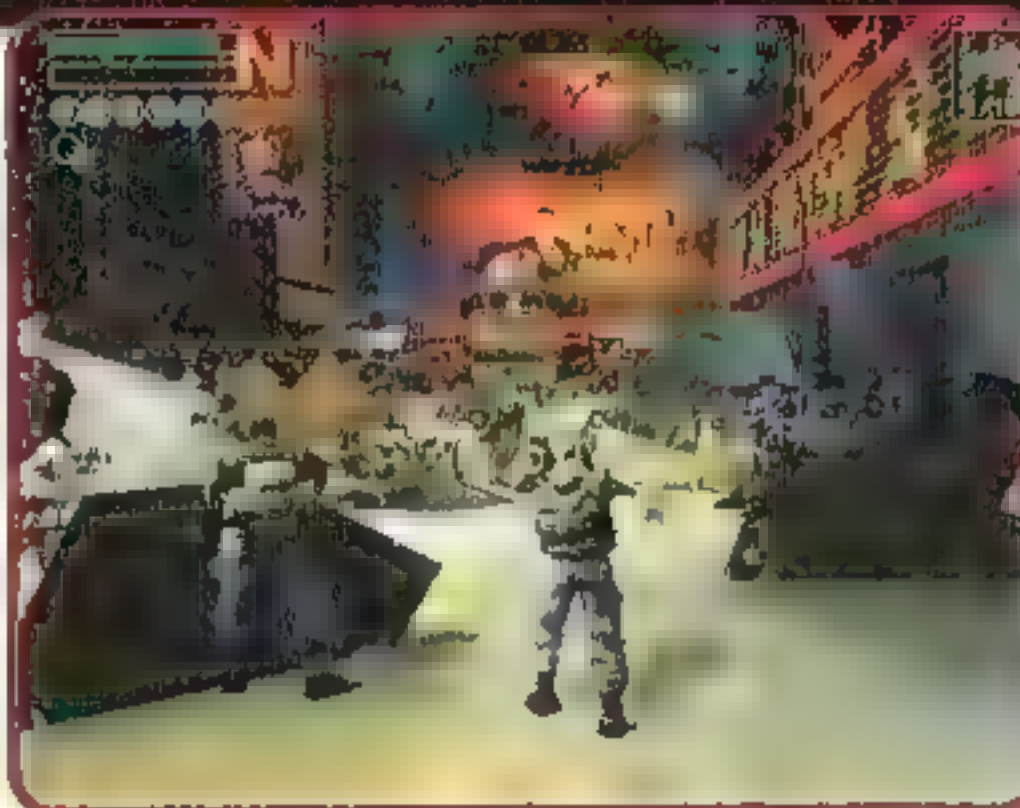
© 2002 Firefly Studios Limited. Firefly Studios, logo Firefly Studios, Twierdza: Krzyżowiec oraz logo Twierdza: Krzyżowiec są znakami handlowymi Firefly Studios Limited. Gathering of Developers oraz logo Gathering of Developers, Take 2 Interactive Software oraz logo Take-Two są znakami handlowymi Take 2 Interactive Software. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe znaki handlowe podlegają ochronie praw autorskich - są prawną własnością odpowiednich osób i firm.

Wydawca w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37. Tel.: 22 868 52 68 do 70

Jeden hydraulik
znaczy czasem
więcej niż
cała armia

FREEDOM FIGHTERS

Piątego marca 1946 roku Winston Churchill wygłosił jedno z najważniejszych przemówień XX wieku. Brytyjski premier i mąż stanu powiedział wówczas o istnieniu tzw. żelaznej kurtyny oraz uznał zależność państw Europy Wschodniej od ZSRR. Jednocześnie wezwał Zachód do zjednoczenia sił w walce przeciwko rozprzestrzenianiu się komunizmu. Zapoczątkowana w ten sposób zimna wojna szybko obróciła się przeciwko temu, wybiłnemu politykowi. W przeciągu kilku lat Rosjanie, dysponujący już wówczas bronią atomową, zajęli całą Europę. Wkrótce w strefie ich wpływów znalazła się też Kuba oraz Meksyk. Stany Zjednoczone nie broniły się długo. Piegnowane swobody obywatelskie błyskawicznie runęły w gruzy, zaś pasiasta flaga została zdeplana przez zwycięskich żołdaków. Słynni Marines lcieli w popłochu. Wydawało się, że potęda Stalina nie oprze się nikt. USA iada moment padnie na kolana. Cośn, my się jednak o kilka godzin wstecz, do momentu, w którym Rosjanie dopiero wkraczają do Nowego Jorku. W te samej chwili Christopher Stone spokojny hydraulik z pięcioletnim stażem, dostaje nowe zlecenie. Ma zainstalować nową chromowaną ba-



łatania rur w charyzmatycznego (oddzielny parametr) przywódcę ruchu oporu, zdolnego dowodzić oddziałami składającymi się z kilkadziesiąt żołnierzy.

Okazuje się więc, że hydraulicy to choć niebezpieczna rasa ludzi. Dostępnym wspomnień Mario, wąsaty Włocha gustującego w czerwieniach – ileż on krwi napsuł Bowserowi. Christopher Stone jest podobny. Wraz z coraz cięższym oddziałem dokonuje prawdziwych masakr: wysadza mosty i budynki, napada na posterunek milicji, likwiduje iado-

tenę domowników do nopluk, przyłączy do spluczek podtynkowych. Niestety, w mieszkaniu, krentki nie zastaje nikogo. Chwilę później tuż przed jego nosem pojawiają się radzieccy żołnierze prowadzący schwytanego nieszczęśnika. Przerazony Stone rozważa kluczem francuskim też jednego z żołdaków. Uwolniony w ten sposób jeniec prowadzi hydraulika do miejsca, gdzie spotykają się działacze podziemia. Chins postanawia się do nich przyłączyć.

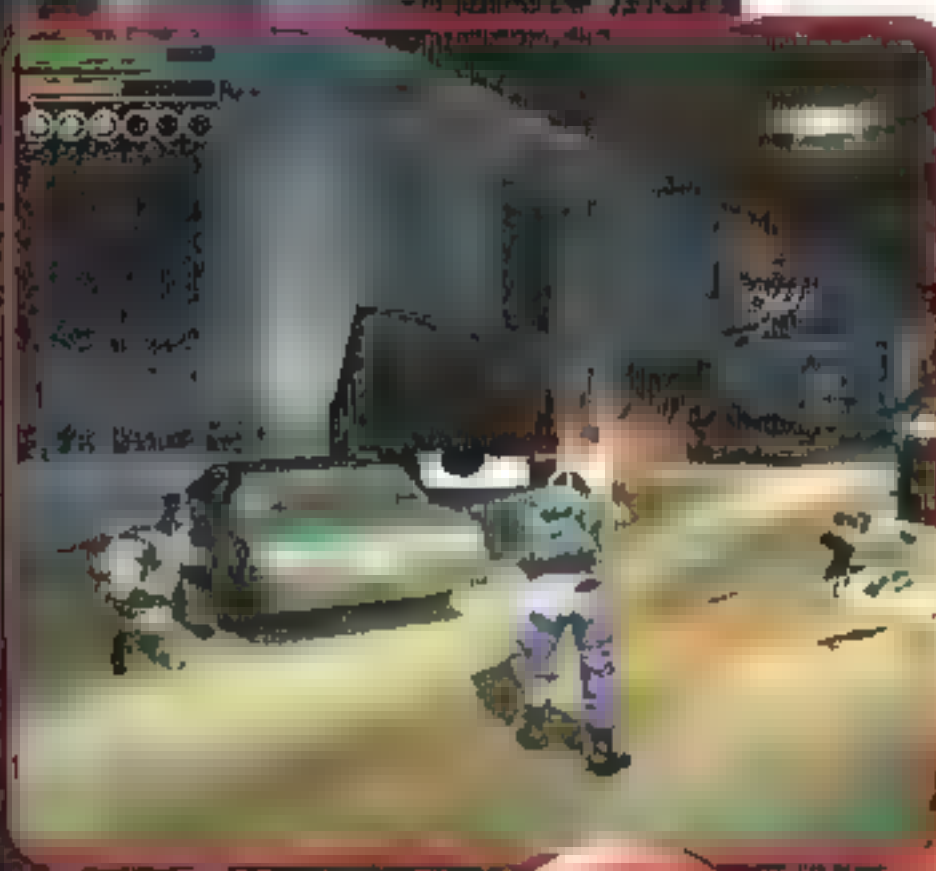
Grę FREEDOM FIGHTERS przygotował Duńczyk z firmy IO Interactive, tej samej, która zasygnęła serię HITMAN. Nic dziwnego, że dominuje w niej widok

TPP oraz podział na misje, których nie trzeba rozgrywać w chronologiczny sposób. Oznacza to, że spośród dostępnych zadań wybierasz to, które ci najbardziej odpowiada. Co ciekawe, bohater ewoluuje pomiędzy poszczególnymi wyprawami. Wraz z upływem czasu zmienia się z przerażonego specjału

do wiska krążących mu nad głową śm. głowców, a broń zdobywa na wrogach. Prócz klucza francuskiego (własnego) przejmuje m.in. strzelbę, katasz snajperkę Dragunowa, granaty i kokla, je Motołowa przy czym wszystkiego na raz nieść nie umie. Wszyscy pojawiający się w grze żołnierze zachowują się całkiem inteligentnie. Potrafią reagować na wydarzenia a toczące się dookoła, a więc kryć się w zaułkach, uciekać przed granatami bądź zasłaniać palapki. Czasem tylko klnąją się w wąskich przejściach.

Grę ma kilka nieprzyjemnych błędów. Stan zabawy można zapisać w zaledwie kilku miejscach, a tekstury są niekiedy nieumiejętnie nałożone. Do grafiki nie sposób się jednak przyzecznić. Śm.ik rodem z HITMAN 2 świetnie nadaje się do odtworzenia dużego, żyjącego miasta i zmieniających się pór roku. Jeszcze lepiej wypada klimatyczna oprawa dźwiękowa pełna dialogów wypowiedzianych z rosyjskim akcentem. Wszystko to w połączeniu z naprawdę dużą frajdą towarzyszącą wyzwaniu USA sprawia, że FREEDOM FIGHTERS zasługuje na uznanie. I to mimo ton przesłodzonego patriotyzmu wylewającego się z ekranu!

... Michał „Joel” Zacharzewski



Freedom Fighters

TPP

Wymagania sprzętowe:

Pentium II 600 MHz
256 MB RAM 630 MB HDD

5-

Grę na platformy: PC PS2 Xbox GCN

Wersja PL Multiplayer

IO Interactive / EA Polska

www.eagames.com/official/freedom

Wolęć ma klimat i niezłą fabułę

Zabawa jest krótka, a trybu multiplayera uswiadczysz

Grafika

Dźwięk

Fajda

Ciekawe, taktyczne strzelanie TPP o wydźwięku patriotycznym. Jednym słowem gra z epoki postinadzwonkowej

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R & DVD±R

**Wypali?
Napewno!**



- ♦ parametry techniczne dorównujące
profesjonalnym płytom Audio i pozwalającym
do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ♦ doskonałej jakości błyszcząca srebrna warstwa
nosząca dane
- ♦ najtrwalsza, spośród dostępnych
na rynku nośników, warstwa
senigraficzna (wierzchni nadruk
i ochrona właściwego nośnika foliowego
przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ♦ doskonałe wyważenie
- ♦ 56 i 48-krotna prędkość
nagrywania CD-R
- ♦ 4-krotna prędkość
nagrywania DVD-R, DVD+R

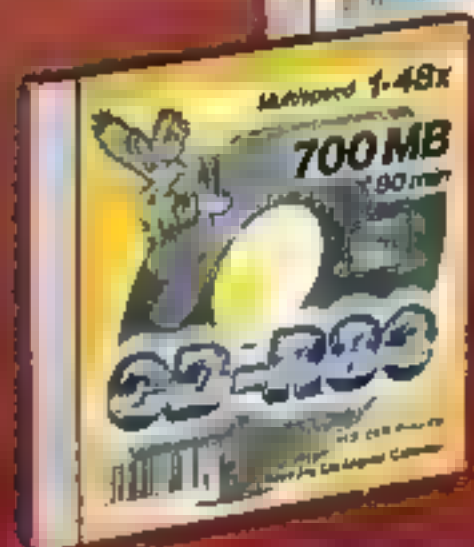
**Wypalisz
4.7GB
Teraz też
DVD+R**



DVD-R x4



DVD+R x4



**Slim Case
10 Pack**



Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż i dystrybucja HAWK: tel. (022) 332 34 52, Poczta: tel. 10.00-18.00, dostawa 24 godziny
Kontakt: www.hawk.com.pl Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Młotowska 14 bud. 4 03-675 Warszawa, kontakt: tel. 48 22 332 34 50 fax 48 22 332 34 50
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

**Multispeed
1-56x**

**Cake
50 CD-R**



**Cake
25 CD-R**



**Cake
10 CD-R**



**Dyskietki
10 PCS**

Gra dla osób, które

...nie chcą się bawić

...zabawiać



Bisko pół roku temu towarzysze Anze-
mo zgnęli rozdeptali i zapili piytkę
z grą HARD TRUCK: 18 WHEELS OF
STEEL nazywając ją czymś gorszym
od podstawki pod kubek z kawą. Mnie
dostata się właśnie jej kontynuacja, lekko ulepszo-
na, nieco rozbudowana. Ponieważ w kawie nie
gustuję i piam ją najwyżej raz do roku, przygoto-
wałem się na katorgę. Założyłem worek pokutny
wzdułem na łapy sandały (zimą to czysty idiotyzm
w najbardziej klasycznej postaci) a na nos wcisną
tem sp nacz do bielizny. Zainstalowałem program,
uruchomiłem i przez tydzień nie mogłem oderwać
się od komputera.

Wielką, osiemnastokotową ciężarówką
jeździł kiedyś Gumowa Łączka z filmu
„Konwój”. Tym razem za kierownicą usią-
dzie gracz. Zabawę zaczynasz jako właści-
ciel niewielkiej ciężarówki stojącej w korku na ulicy
jednego z amerykańskich miast. Miasta stosunkowo
miewielkiego (parę przecznic, kilka skrzyżowań z sygna-
lizacją świetlną), lecz uzbrojonego w trzy czy cztery pla-
ce spedycyjne. Duże przedsiębiorstwa handlowe
dostarczają tam przyczepy z towarami. Czasem są to
bale drewna, czasem długie jak bawol rury bądź zwykły
węgiel. Autorzy gry przygotowali łącznie ponad 30 róż-
nych towarów, tak więc zwierząt, cystern i domków
z dyktu do przewożenia również nie zabraknie. Wybie-
rając konkretną przyczepę należy zwrócić uwagę na
obiecane wynagrodzenie oraz miejsce, w które nale-
ży ją dostarczyć. Warto wybierać lokalacje leżące daleko
od przelotnych dróg, np. na przeciwnym krańcu Stanów Zjednoczonych,
gdyż dobra ciężarówka niezwykle szybko polyka asfalt,
a kasa piechotą nie chodzi.

W czasie podróży atrakcji również nie brakuje.
Gracz bez przerwy musi obserwować mapę bądź
znak, drogowe, inaczej zgubi się i dojedzie w zupełnie
inne miejsce niż planował. Na trasie pojawiają się też
punkty charakterystyczne, takie jak most Golden Ga-

te, LFO nad Nowym Meksykiem czy kilkupiętrowe
bioki, piaszczyste plaże Miami. Czasem zaczyna pa-
dać deszcz i pioruny biją jak oszale, kiedy indziej
droga jest oblodzona, w dodatku trwa remont na-
wierzchni i o wypadek nie trudno. Na autostradach
i wąskich jednopasmówkach panuje całkiem przy-
zwolny ruch i niejednokrotnie trzeba ostro hamować.
Inni kierowcy nie zawsze ustępują z drogi, czasem
prowokują, czasem zderzają się. W dodatku po Sta-
nach szaleje policja, kontrolująca prędkość, kulturę
jazdy oraz wlepiająca mandaty za zbyt ciężki ładunek
bądź brak włączonych świateł w nocy. Zarobione pie-
niądze można zaś zainwestować w lepsze części, bądź
po prostu kupić nową, szybszą i ładniejszą wóz. W po-
równaniu do poprzedniej części poprawiono więc za-
równo grafikę, jak i sztuczną inteligencję kierowców.
Wyeliminowano też kilka błędów logicznych, ulepszo-
no model jazdy i umożliwiono przewożenie towarów
po całych Stanach (bez Alaski i Hawajów).

Drugim, niestety znacznie mniej interesującym
aspektem gry, jest rozwój ekonomiczny macierzystej
firmy. Okazuje się bowiem, że w USA działają też inne
firmy z tej branży, bardzo aktywnie walczące o kontrak-
ty i zbijające fortunę na przewozie towarów. Również
i gracz może podpisywać umowy z poszczególnymi
przedsiębiorstwami spedycyjnymi
oraz walczyć o miano preferowa-
nego przewoźnika w danym mie-

ście. Szczególnie opłacalne są przewozy rekurencyjne
(okresowe, stałe) do których warto zatrudnić kierow-
ców z zewnątrz. W zamian za udział w zyskach zgodzą
się odwołać najczarniejszą z czarnych robót. Istotnym
czynnikiem jest wreszcie prestiż, który można zyskać
przewożąc towary szybko i w dobrym stanie. Dzięki nie-
mu łatwiej jest współpracować z lepszymi, choć bar-
dziej wymagającymi klientami.

Cóż... z grami jest jak z dziewczynami. Jednym podo-
bają się blondynki, innym brunetki, a jeszcze inni zwraca-
ją uwagę na uroczy uśmiech. Anzelinowi w HARD
TRUCK nie przypadł do gustu uproszczony model jazdy,
brak realistycznych kolizji i nuda (dziewięć w skali sejmowej)
towarzysząca przewożeniu, rura pomiędzy Los
Angeles a Miami. Mnie dla odmiany to właśnie zachwy-
ciło. W 18 WHEELS OF STEEL, ACROSS AMERICA nie
ma bowiem bezpośredniej rywalizacji i deptania po pię-
tach innym kierowcom. Zamiast tego człowiek siada za
kierownicą i jedzie przez Stany. Jest wony.

*** Michał „Jozi” Zacharzewski

18 Wheels of Steel: Across America

Simulator ciężarówek

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700 MHz
256 MB RAM, 400 MB HDD

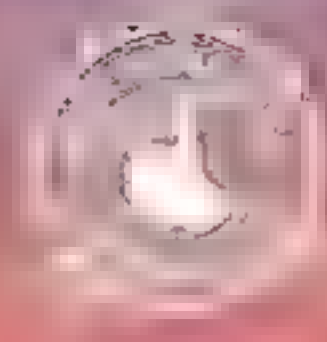
Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

SCS Software ValuSoft
www.scssoft.com-aa.php

Od tej gry można się
czuć jak kierowcą
ciężarówki

Grafika 3 **Dźwięk** 4 **Fajda** 5
Ulepszona wersja
HARD TRUCK: 18
WHEELS OF STEEL
Jeździsz ciężarówką
po całych Stanach
Zjednoczonych





CD Action 7/2003 Ocena 8/10

DAJEMY CI WYBÓR: SZUKAJ W SKLEPACH! DWA OCH WERSJI GRY - TANISZEJ BEZ DODATKÓW
OZNACZONEJ SYMBOLEM WSZYSTKO-GRA LUB LIMITOWANEJ EDYCJI KOLEKCYJNERSKIEJ.



SILENT HILL 3



Nad serią **SILENT HILL** musi chyba czuwać jakiś doświadczony psycholog i autorzy mogli tak trafnie wizualizować ludzkie lęki.

Silent Hill 3

Survival horror

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 4 Ghz, 2GB RAM, DVD 4 GB, HD

Gra na platformy: PC, PS2
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Konami / CD Projekt

www.konami.pl/com/sh3/index.pl.htm

Brak ścieżek narracyjnych

Jest wspaniale groźne i przerażające. Gra tylko dla osób o wyjątkowo mocnych nerwach.

Ciekawostka – Konami wzięło się za konwertowanie swoich flagowych, konsolowych tytułów na nasze ulubione blaszki. Cieszy fakt, że tak zacne firmy zaczynają postrzegać peceta jako równoprawną maszynę do gier. Dzięki temu najlepsze konsolowe kaski nie przechodzą nam koło nosa. A że najnowsza część **SILENT HILL** do takich łakomych kąsków należy... Podano do stołu.

Tym razem bohaterką opowieści jest młoda dziewczyna – Heather. Spotykamy ją w nietypowych okolicznościach – w jej własnym koszmarze. Upiornie wesołe miasteczko robi wrażenie. Zasada kontrastu – słodkie, różowe krolezki uwalniane krwią gwarne, zwykłe sklepiki, teraz pozamykane na cztery spusty, obdarte i zdemonowane opuszczone Alejki będące zwykłym miejscem rodzinnych przechadzek, teraz opalone przez monstrum. I tak dalej. Po chwili złana potem Heather budzi się w centrum handlowym. Co tu robi, kim dokładnie jest – nie wiadomo. Dzwoni do ojca – z rozmowy wynika, że jest szczęśliwą córką. Po chwili dziewczynę zaczepia starszy, ale posławny krępek mężczyzna. Podaje się za detektywa. Heather najwyraźniej nie ma ochoty z nim rozmawiać. Kryje się w damskiej toalecie i opuszcza budynek przez okno. Posłanawia jak najszybciej opuścić centrum handlowe. Niestety, już wkrótce zauważa, że koszmar, z którego się przebudziła, wcale się nie skończył.

Tak zawiązuje się akcja **SILENT HILL 3**. Jak zwykle nic nie wiadomo, ale wydarzenia na tyle intrygują, że już po chwili siedzmy w fotelu po uszy. Liczne krótkie scenki skutecznie podsycają ciekawość gracza i motywują do dalszego zagłębiania się w świat gry.

Wypaczone, bluźniercze obrazy, pijaństwo, syf, zgnilizna i rozkład to rzeczywistość **SH3**. Rzeczywistość, do której przyzwyczaili nas poprzednie części. Motywem przewodnim wciąż są zmasakrowane kawałki mięsa – żywe bądź nie. Do tego wszechobecny brud, zaschnięta krew, róża, zdemastrowane wnętrza, wieczny mrok, zaduch. Elementy te łączą się ze sobą we wszelkie możliwe konfiguracje, a najczęściej występują wszystkie jednocześnie. Tworzą razem potworną wizję świata dobrze znanego, jednak spaczoną jakąś potężną siłą. Świat ten odkrywamy na nowo, niepewnie zagłębiając się w ciemne korytarze. Rozgarniasz mroki snopem światła latarki z igłą, zaglądając do każdego pomieszczenia. Co chwilę nerwowo spoglądasz na mapę. Jeśli grałeś w poprzednie części serii, wiesz o czym mówię. Niestety już po kilku godzinach zauważasz – „przecież ja już to wszystko kiedyś widziałem, już to znam”. Prawda jest taka, że **SILENT HILL 3** oferuje niemal identyczny klimat co poprzednie części. Czy to źle? Teoretycznie nie, bo atmosfera stworzona przez ludzi z Konami to mistrzostwo świata, a koszmarna rzeczywistość gry wciąż dziwnie fascynuje i przyciąga. Ma to do ciebie, więc się cze-



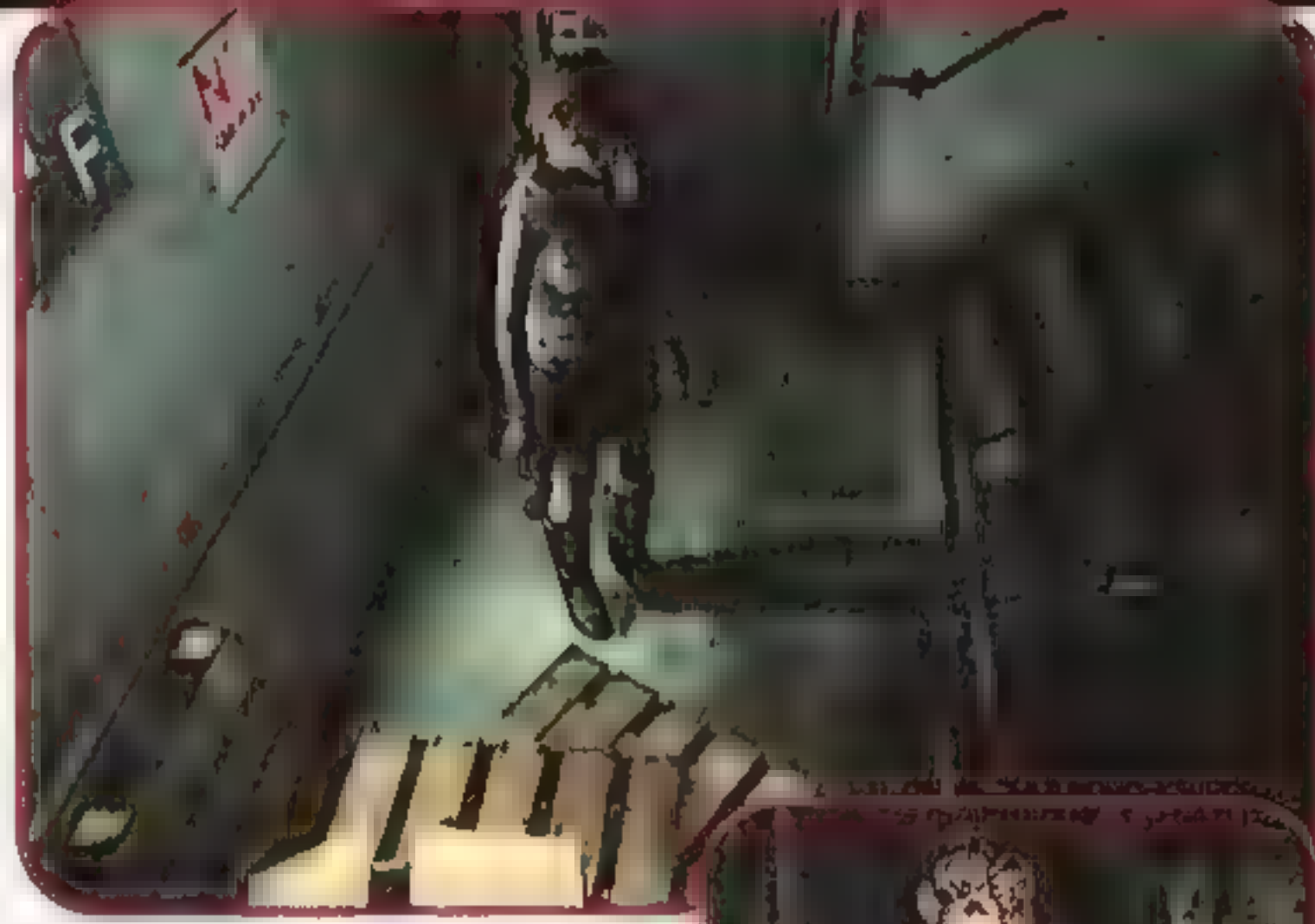
gość nowego. Może bardziej nowatorskich lokacji, świeżych sposobów budowania atmosfery grozy... Po prostu SILENT HILL 3 nie przeraża jak pierwsza część i nie jest tak m. fabularnym m. sterzytkiem, jak część druga – stąd moje marudzenie.

Dostępny wachlarz broni również nie uległ większym zmianom – wciąż do dyspozycji masz kilka rodzajów broni palnej, kilka gadżetów, którymi możesz zderzyć potwora po ry. Co do samych monstrów, to jak zwykle panowie z Konami stanęli na wysokości zadania – szczególnie wrazenie robią kolosy z potężnymi maczugami zamiast rąk, wyglądające jak wielkie zępy suszonego mięsa. Ogromny latający stwór również potrafi przyprawić o ciarki, a nawet mały atak serca. Na tym nie raczej słabo wypacają podgnięte dobermany dino-podobne stworki. Ogólnie jest jednak świetnie, jak zwykle zresztą.

Warstwa audio programu dorównuje poprzedniemu grom z serii. Brzmienia nadal są ciężkie, momentami hipnotyczne, zawsze niepokojące i przyprawiające o szybsze bicie serca. Do tego nieustanny pisk radia, który nieodmiennie zwiastuje kłopoty.

Nadspodziewanie dobrze wypada bohaterka nowej odsłony Milczącego Wzgórza. Konami poszłoby na łatwiznę serwując kolejną nudną sex-bombę. Zamiast niej pod opiekę gracza trafia Heather – zwykła nastolatka, nawet niezła, ale taka, jakich wiele mijasz codziennie na ulicy. To bardzo uwiarygadnia bohaterkę. Charakter, sposób bycia też ma taki... ludzki. I mimo że postać Heather nie fascynuje tak jak James Sunderland z SH2, to nowa bohaterka stanowi ciekawą odmianę.

Oprawa na pierwszy rzut oka nie poszła znacząco do przodu w porównaniu z drugą częścią gry. Wystarczy spojrzeć jednak na genialne postacie głównych bohaterów (ta mimika... można odnieść wrze-



nie, że to prerenderowany filmik), aby przekonać się, że grafika została naizytę dopieszczona. Tak samo gra światła i cieni – chyba najlepsza, jaką dane mi było widzieć. Dobrze wygląda również noise-effect – specjalny filtr włączany z poziomu menu, który sprawia, że grafika staje się bardziej ziarnista, brudna. Jakby uwieczniona na starej kliszy. Szkoda tylko, że opcja ta zauważa nie spowalnia animację. Same lokacje zachwycają bogactwem szczegółów i świetnym projektem. Tekstury również są przesliczne, choć w paru momentach można by oczekiwać nieco wyższej rozdzielczości. W ogólnym rozrachunku oprawa graficzna wypada jednak znakomicie.

Otoczenie nadal renderowane jest w czasie rzeczywistym, jednak wspomniana już ogromna dbałość o najdrobniejsze szczegóły i artystyczne wręcz tekstury sprawiają, że często wydaje się, że poruszamy się po prerenderowanych lokacjach, stworzonych przez najlepszych grafików. Choć uczciwie trzeba dodać, że i ociężała praca kamery ma na to wpływ. Szczególnie w małych pomieszczeniach kamera często zastyga w powielzu, co jest rozwiązaniem typowym charakterystycznym dla serii, co archaizmem. Bardzo często trudno namierzyć przeciwnika lub choćby ustalić, z której strony się zbliża. Trzeba szybko ręcznie orientować punkt widzenia (co nie zawsze się udaje). Taka niepewność wzmacnia napięcie, ale nie o to chyba chodzi.

Konwersja wypadła lepiej niż w przypadku poprzedniej części, choć i tym razem znalazło się kilka błędów. Znowu nie wywalono save-pointów, mimo że blaszakowa wersja SH3 pozwala na zapisywanie gry w dowolnym momencie. Poza tym menu nadal wygląda nieco dz. adowsko.



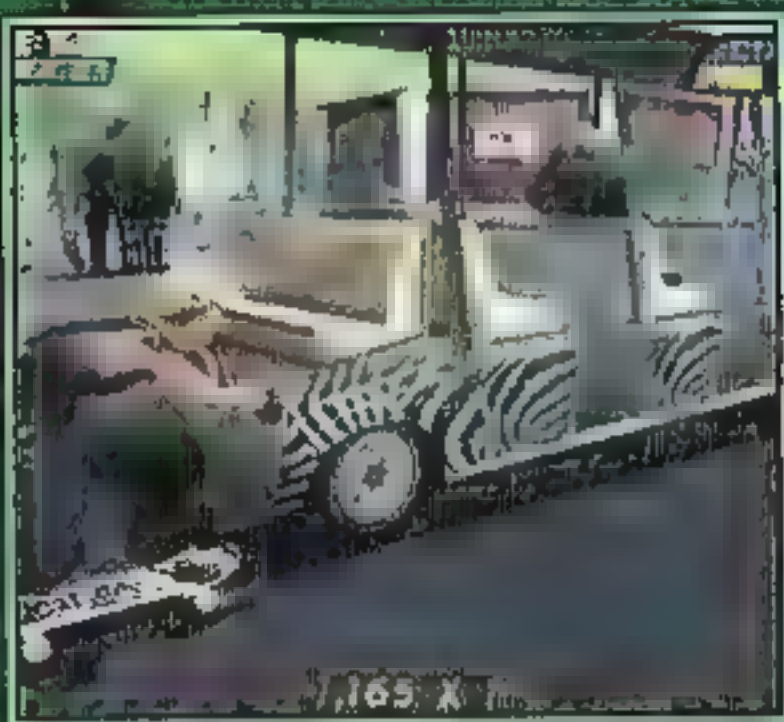
Sterowanie, o dźwięk, wypada niezłe – przyzworoty, pęciowy pad tylko nieznacznie ustępuje oryginalnemu kontrolerowi Sony'a i na klawierce i myszce można pobawić się dość wygodnie.

Gra została wydana na krążku DVD i dobrze, bo zonglowanie kilkoma płytami działa na nerwy. Mam cichą nadzieję, że więcej wydawców podąży tym śladem – format CD-ROM nie zapewnia wystarczającej pojemności dla nowoczesnych gier.

Jakby nie patrzeć, najnowsza część SILENT HILL to wciąż pierwsza liga wśród komputerowych horrorów. Przed premierą obawiano się, czy atmosfera gry gdzieś nie przysnie. Paradoksalnie, klimat został ten sam, okazało się jednak, że drobne zmiany by się przydały. Bo trzeba przyznać, że seria zaczyna dusić się we własnym sosie. Nie ma jednak sensu biadolić. SH3 wciąż pozostaje wysmienłą grą i głupotą, bytoby przejść obok niej obojętnie. No, chyba że lekarz zabronił.

*** Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz





TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Seria gier sygnowanych nazwiskiem Tony'ego Hawka wciąż jest w szczytowej formie

NeverSoft – twórca serii TONY HAWK'S PRO SKATER – nie próżnuje. Jeszcze w tym roku światło dzienne i, czy imponujący projekt THUG, zaś teraz – w tak zwanym międzyczasie – jesteśmy świadkami konwersji czwartej części gry na domowe komputery. Ci, którzy spodziewali się jakichkolwiek sensacji będą zawiedzeni. Tak jak można było tego oczekiwać THPS4 nie ustępuje niczym wersji na PS2 czy Xboxa, przewyższając je nawet jeśli chodzi o grafikę. Mówiąc krótko, odpowiedzialny za przeniesienie programu team Beenox odważył kawał porządnej roboty. Zgodnie z oczekiwaniami powrócili najlepsi z najlepszych – Tony Hawk, Bob Burnquist, Rodney Mullen, Eissa Steamer czy choćby Geoff Rowley. Aby jednak w pełni docenić walory tego produktu, musisz sprawić sobie porządnego pada. Inaczej możesz zapomnieć o jakiegokolwiek satysfakcji, o poczuciu dobrze spełnionego obowiązku nie wspominając. W porównaniu do poprzedniej odsłony serii w sferze rozgrywki pojawiło się kilka istotnych zmian. Najbardziej istotna jest rezygnacja z dwuminiutowego limitu na przejazd danej planszy, który był w sumie jednym z charakterystycznych elementów THPS. Trzeba przyznać, że dotychczas sprawdzało się to świetnie – gra była bardzo dynamiczna, zaś możliwość wykonania

kilku msj za jednym podejściem dawała zabawie sporo emocji. Nie znaczy to jednak, że odejście od dotychczasowej formuły czasowej działa na niekorzyść gry. Jest po prostu trochę inaczej. Poziomy są znacznie większe, co i tak uniemożliwiałoby zaliczenie kilku zadań na raz, zaś same zlecenia pojawiają się w rozmowach z rozrzuconymi po planszach NPC'ami. Misje są zresztą bardzo podobne do tych, które wykonywałeś w poprzednich edycjach gry: coraz bardziej chore wyniki do osiągnięcia w dwie minuty zgromadzenie liter składających się na słowa C-O-M-B-O lub S-K-A-T-E (oczywiście bez dotknięcia ziemi podczas zbierania), kręcenie wywoływanych trików itp. Do tego należy dodać garść zadań sytuacyjnych (np. dwuminiutowe zwiedzanie więzienia Alcatraz czy wyścig z londyńską policją) i nogi (baseball z duchami pośród ruin?) czy zadania Pro. Te ostatnie są ciekawe o tyle, że są specyficzne dla każdego z zawodników. Np. Tony Hawk musi przeskoczyć z jednego dachu na drugi, zaś Bam Margera musi porzucić się w stylu programów ekipy z Jackass czy nagrać CKY. Na brak różnorodności nie będziesz mógł narzekać. Jako że w grze znalazło się 190 mniej lub bardziej wymagających questów kilkanaście wieczorów z głowy gwarantowane. Zawodnicy wyglądają znacznie lepiej, urozmaicono też gamut ich ruchów. Szczególnie istotne są w tym przypadku spine-transfery, umożliwiające szybką zmianę położenia zawodnika. Są one bardzo przydatne przy wydostawaniu się z half-pipe'ów lub podczas ratowania punktów, gdy przypadkowo wypadniesz poza rampę. Animacja jest po prostu bezbłędna. Udana triki i combosy wyglądają dobrze, a wszelkie upadki i potknięcia odpowiednio przerażająco

Tony Hawk's Pro Skater 4

Zręcznościowa

*** Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 600 MHz,
256 MB RAM, 700 MB HDD

*** Gra na platformy:** PC, PS2, GCN, Xbox, GBA
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

*** Beenox / Aspyr**

*** <http://www.aspyr.com/games/php/pc/thps4/>**

*** Kłopoty z TI-PS**

*** Wskazywanie kawałków na spójność dźwiękowej modyfikacji nie być**

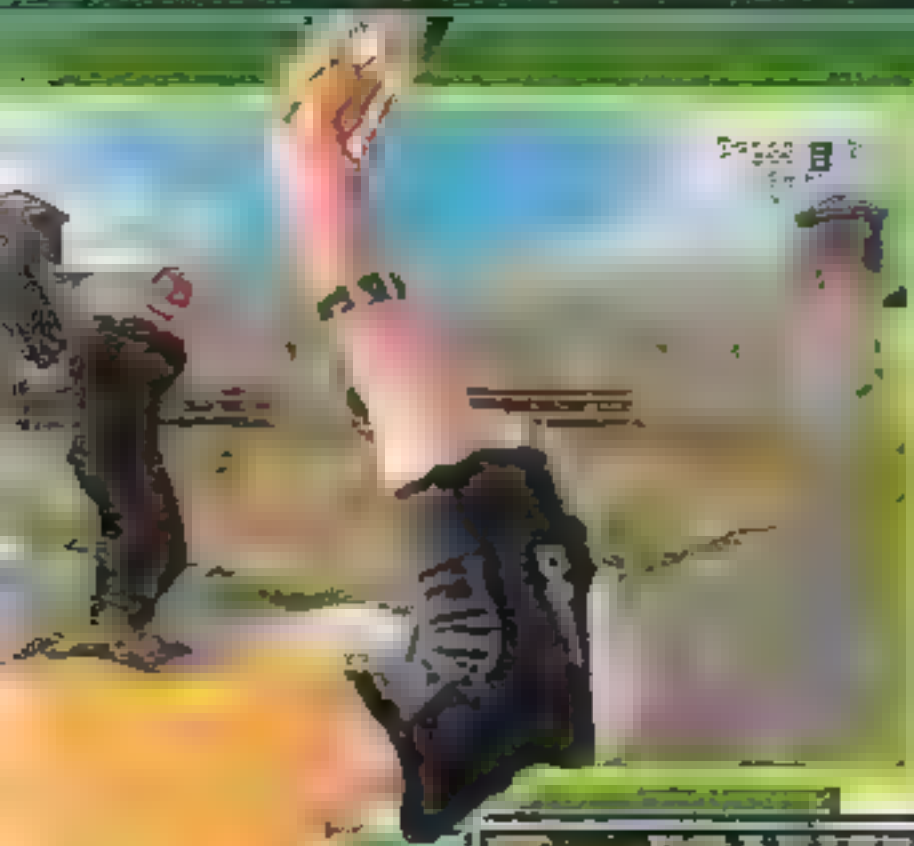
Grafika
Dźwięk
Fralda

Seria nadal trzyma się niszę. Okazuje, żeby poświęcić przed nadchodzącym TONY HAWK'S UN-DEGROUND

5

39.99\$





Zwłaszcza na początku, gdy dopiero będziesz oswajał się z grą, zobaczysz wypadki, po których żaden normalny człowiek nie powinien być w stanie się podnieść. Ale gdy już wyczujesz sterowanie THPS4 i nauczysz się utrzymywać w niewrażliwych momentach równowagę, zaczniesz kręcić takie triki, że co i rusz będziesz wołał kogoś do komputera i zmuszał do oglądania.



na opracowanych akrobacjach. Zwłaszcza że ta gra zdaje się być wręcz stworzona do eksperymentowania. Kombinacje można prawie do woli rozwijać, zaś nawet najprostszy trik da się przy odrobinie wprawy zakończy oszalałą seną na flacie. Właśnie – triki na flacie, które w THPS3 obecne były jako specjalne, tutaj dostępne są standardowo. A jak fajnie się je robi! W zasadzie każdy trik, o którym pomyślisz, możesz zrobić albo przynajmniej zobaczyć efektowny upadek twojego zawodnika. Wreszcie można chociażby łapać się zderzaków samochodów! Przy tym należy podkreślić, że poprzeczka trudności została w THPS4 umieszczona bardzo wysoko. Nawet weterani serii mogą mieć problemy z wykonaniem niektórych zadań. Na szczęście w momencie porażki można bardzo łatwo wrócić na miejsce startu. Poza tym ta gra równie dobrze nadaje się do kilkugodzinnego posiedzenia, jak i szybkiej partyjki, np. przed wyjściem do szkoły.

Jak już mówiłem, poziom gry jest znacznie większy niż w trzeciej, części gry. Dobrym potwierdzeniem tej tezy jest plansza Alcatraz – kłopotliwa kolibryna, z wieloma wnętrzami, skrótami i tajemnymi przejazdami. Świetne są także Zoo oraz Port – jedne z najlepiej wyglądających plansz w grze. Natomiast plansza wzorowana na rzeczywistym parku Kona wygląda

identycznie jak to, co pokazywane jest w telewizji i co zobaczyć można w Internecie. Tu i ówdzie porozrzucana jest kasa, którą tak jak w THPS2 powinniśmy zbierać. Za gotówkę możesz bowiem dokupić wiele bonusowych akcji, filmiki, nowe elementy do tworzenia własnego zawodnika, dodatkowe postaci a nawet dodatkowe poziomy. Jedną z bonusowych plansz zapożyczona została z MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2, zaś druga to zabójczy Camiva. Wesołe Miasteczko z absolutnie charyzmatycznymi wymaganiami.

Spory krok naprzód nastąpił też w kwestiach technicznych. Więcej szczegółów, wyższa rozdzielczość, większe rozmiary poziomów, lepszy dźwięk i lepiej dopracowane sterowanie – niby to wszystko standard, ale bardzo dobrze, że podczas konwersji nie przydarzył się żaden poważny zomk. Można czepiać się nieco wyglądu NPC'ów, ale z drugiej strony nie ma potrzeby zbyt często im się przyglądać. Ważnym elementem serii THPS jest ścieżka dźwiękowa. Irzacia odsłona serii była pod tym względem prawdziwą perełką – z energetycznym „Ace Of Spades” Motorhead na wejściu, dudniącym CKY i wręcz stworzonym do slide owania „Paparazzi” Xzibit. W THPS4 też można znaleźć kilka porządnych numerów – „TNT” AC/DC to z pewnością porcja nasyni, nieźle bujają też numery N.W.A., System Of A Down, U.S. Bombs. De La Soul czy Iron Maiden.

Na szczycie znalazło się jednak przynajmniej kilka kawałków, które można by było sobie spokojnie odpuszczać. Nie da się ukryć, że kapele występujące w grze zawodników muszą jeszcze trochę pocwiczyć, aby dorównać obecnym na kompiuterze wirtuozom energetycznej muzyki. To samo tyczy się The Offspring. Za interesowanych szczegółowo

wą playlistą odsyłam do ramki, zaś dla reszty ważna informacja – podobnie jak w przypadku wersji na Xboxa, ścieżkę dźwiękową można swobodnie wymienić na własny zestaw inspirowanych haseł.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4 stworzony został zgodnie z zasadą „lepiej, szybciej, więcej” i trzeba uczciwie przyznać, że wszystko udało się co najmniej bardzo dobrze. Fani serii powinni być zachwyceni, zaś sceptycy powinni spróbować raz jeszcze – ale tym razem wyposażeni już w pady. Chyba że ktoś nie lubi tego typu gier... Chociaż trudno mi w to uwierzyć.

*** Tekst i rysunek
Maciej „Anzeim” Oginski

THPS4 SOUNDTRACK:

1. Eyedea and Abinides – Big Shots
2. De La Soul – Doodles of Dis
3. Gang Starr – Mass Appeal
4. FA – Beach Blanket Bongout
5. Bouncing Souls – Monthem
6. Muska Beats feat. Grandmaster Melle Mel – Jim a Star
7. Muska Beats feat. Jern the Dameja – Verses of Doom
8. Muska Beats feat. Biz Markie – Bodyrock
9. Sex Pistols – Anarchy in the U.K.
10. N.W.A. – Express Yourself
11. Goldfinger – Spokesman
12. U.S. Bombs – Yer Country
13. Delinquent Habits – House of the Rising Sun
14. Zuke – Death Alley
15. Toy Dolls – Dig That Groove Baby
16. RUN-DMC – My Adidas
17. The Facillon – Skate and Destroy
18. Flaggging Molly – Drunken Lullabies
19. Iron Maiden – The Number of the Beast
20. The Distillers – Sonoma Falls
21. The Cult – Bad Fun
22. System of a Down – Shimmy
23. Asop Rock – Labor
24. AC/DC – TNT
25. Avail – Simple Song
26. Rocket From The Crypt – Savoir Faire
27. Loelback – Whodunnit
28. Less Than Jake – All My Best Friends Are Metalheads
29. Hot Water Music – Freightliner
30. Public Enemy – By The Time I Get To Arizona
31. Maiku De Etak – Non Compos Mentis
32. Nebula – Gian
33. The Offspring – Blackball
34. Agent Orange – Bloodstains (Darkness Version)



Cicho... Ktoś idzie!
Virgil, wylaz z tunelu,
bo wpadniemy!



THE GREAT ESCAPE

Wspominamy we wstępie bohatera, to postać znana z popularnego przed laty przeboju kinowego. Virgil oraz trójka jego przyjaciół pojawili się pierwotnie w filmie z lat sześćdziesiątych „Wielka ucieczka”, który nakręcone na podstawie wojennych wspomnień Paula Brickhilla. Następnie, podchwytując pomysł autorów PRISONER OF WAR, firma SCI Games stworzyła grę, której fabuła oparta została na wymienionym już powyżej obrazie.

W grze kierujesz czwórką alianckich żołnierzy (każdym osobno), którzy zostali zastrzeleci nad terytorium Niemiec i trafili do obozu jenieckiego. Twoim celem jest ucieczka z tego przeklętego miejsca. W skład paczki, którą kierujesz wchodzi: znany już specjalista od ucieczek Virgil Hiltz, perfekcyjnie władający językiem niemieckim, McDonald, złota rączka Sedgewick oraz lubiący szperać po kieszeniach (cudzych) Hendley. Choć każdy z nich pracuje osobno, ich działania wzajemnie się uzupełniają. Wspólnie potrafią wywołać upragnioną wolność, do której prowadzi droga złożona z 22 misji. Dodatkową atrakcją, oprócz standardowego skradania się, krycia w cieniu, wychylania zza drzwi itp. stanowi możliwość przejazdu motocyklem, ba, nawet czołgiem – czy też postrzelania sobie z samolotowego działka. Poszczególne etapy rozgrywki nie ograniczają się jedynie do prze-

informacji, czasem pojawia się konieczność bezpośredniego kontaktu z nazistami, a jeśli ktoś uważa, że na ucieczce z obozu zabawa się kończy, grubo się myli.

Jako że THE GREAT ESCAPE jest jedynie konsolową konwersją, engine gry nie zachwyca. Pelen jest niedoróbek, kwardratowych dłoni, słabej jakości tekstur oraz błędów oświetlenia. Przez większość zabawy obserwujesz z widokiem z trzeciej osoby, co jak wiadomo wymaga dopracowanego systemu sterowania postacią. Niestety, ruchy bohatera zostały ograniczone i utrudnione, głównie za sprawą słabego skoordynowania myszki z programem. Niemniej robi się także na wiadomość o ograniczonej liczbie save'ów i braku opcji multiplayer, co w takiej grze byłoby co-

najmniej, dobrym pomysłem. Wyobraź sobie bowiem ogromny, pilnie strzeżony oboz i was dwóch przed chwilą kolegów ze szkolnej ławki w chwili obecnej jeńców wojennych. Następną rzeczą, która rozczarowuje, jest skrajnie kiepska. Siła w jaką „wyposażeni” zostali strażnicy. Raz stoisz przed takim, a nie się nie dzieje, a za drugim razem zaczyna na ciebie wrzeszczeć tym swoim chropowatym, hitlerowskim slangiem, podczas gdy ty tak naprawdę nie zrobiłeś nic złego – eh, irytujące kapke.

Narzekania jednak czas skończyć. Na rynku wciąż niewiele jest gier traktujących o podobnej tematyce, połączonych z tradycyjną „skradanką” (pomijając PRISONER OF WAR, który nie wzbudził większych emocji). Toteż jako prekursor THE GREAT ESCAPE spisuje się może nie wybitnie, ale trzyma poziom. To z pewnością jeden z alutów pozycji. Następnie warto zwrócić uwagę na oprawę audio, która przygotowana została naprawdę solidnie i co do której nie można mieć większych zastrzeżeń. Wszelkie dialogi, sędziosy nocy, otoczenia, stukot butów brznią naprawdę cicho. Dodatkowo cieszysz informacją, że w grze wykorzystano muzykę z oryginalnego filmu (nie trzeba mówić, że jest

to prestu tenementalna). Spodobał mi się także fakt wcielenia do przestrzeni wirtualnej zdarzeń znanych dotąd ze srebrnego ekranu oraz atmosfera zamknięcia w prawdziwym piekło. Piekło, które na szczęście okraszono zostało szczyptą humoru, dzięki czemu program nie zamienia się w martyrologię pochłoniętej wojną Europy.

Wspominałem wcześniej o PRISONER OF WAR, jako o grze niedopracowanej, przez co niezbyt popularnej, acz znanej i szanowanej. Sytuacja poniekąd powtarza się w przypadku THE GREAT ESCAPE. Mimo że SCI Games spisało się o wiele lepiej niż twórcy PoW, nie jestem w stanie pochwalić ich za średniej jakości grę, nieaprobawianą niedoróbek i mniejszych bądź większych bugów. Dlatego też uważam, że THE GREAT ESCAPE – mimo „pleców” w postaci świetnego filmu – nie poradzi sobie na rynku. Bo to nie o to chodzi, by mieć dobry pomysł, fundusze i kontakty, ale o to, by się postarać i wypuścić coś, w co naprawdę włożyło się kawałek siebie. Koniec kropka, bo przyszło mi na filozofowanie.

*** Marcin „Izzy” Izydorecznik

The Great Escape

- Akcja
- Wymagania sprzętowe: Pentium II, 600 MHz, 64 MB RAM
 - Gra na platformy: PC, PS2, Xbox
 - Wersja PL Multiplayer
 - SCI Games / EMI
 - www.thegreatescape.com

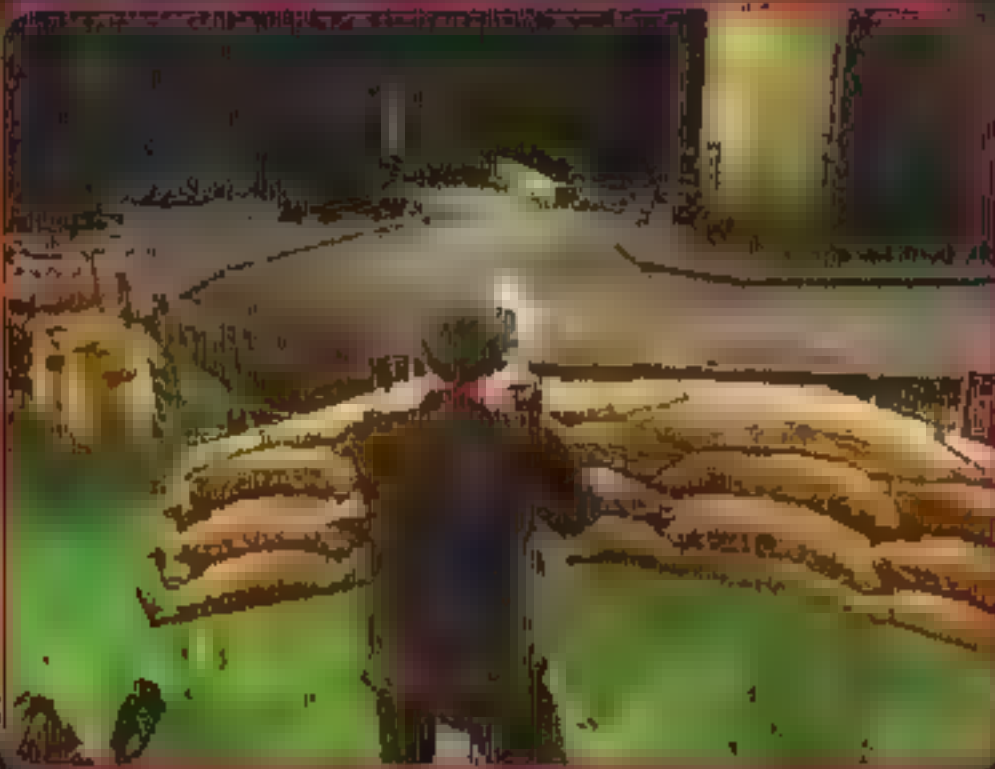
Fabula oparta na scenariuszu superfilmu. Dźwięk i muzyka

Grafika

Dźwięk

Fabła

Teraz możesz własnoręcznie udowodnić nazistom, kto jest lepszy. Szkoda że gra nie jest do końca dopracowana.



WYJAZDOWA

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKO CZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

W GRUDNIU POLUJ NA SERIĘ „SCIENCE FICTION & FANTASY” I DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ O BOHATERACH GRY „ZAPOMNIANE KRAINY”.



2021.12.01

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST
NA PLATFORMIE **CYFRA+**
ORAZ W DOBRYCH SIĘCIACH KABLOWYCH

HALO

COMBAT EVOLVED



Pierwsze wzmianki na temat HALO pojawiły się w 1998 roku. Team Bungle znany z serii strategicznej MYTH oraz gry akcji

ON – zapowiedział wówczas rozpoczęcie prac nad rewolucyjnym shooterem FPP na pecety. W tym czasie Microsoft ogłosił plany wypuszczenia własnej konsoli. Koniec końców, HALO pojawiła się w 2001 roku jako flagowy tytuł Xboxa. Dziś, kolejne dwa lata później, gra jest wreszcie dostępna dla posiadaczy domowych komputerów. Tylko nie daj się zwieść minimalnym wymaganiom znajdującym się na dole w ramce! Chodzi o te najszybsze – najlepsze z domowych komputerów.

Choć COMBAT EVOLVED nie jest już pierwszej młodości, wciąż niewiele produkcji na pecety może się z nią równać. Gra nie straciła ani trochę ze swojej przebojowości. Jej główny element – w zasadzie nie przerywana zadnym doświadczeniem dany kampania – to kłótnia godzin wojny w jej najbardziej wymagającej formie. Jednym z założeń HALO było połączenie tradycyjnej formuły FPP z możliwością korzystania z pojazdów. Realizacja tego zamierzenia udała się w zasadzie w stu procentach. Dodaj do tego świetną SI, dużą różnorodność zadań, intrygującą fabułę, świetne bronie i wprost miazdzącą oprawę audiowizualną a otrzymasz pełny obraz HALO. Jeśli niespecjalnie przepadasz za czytaniem, możesz w tym momencie przerwać i wyruszyć na poszukiwanie gry, bo to ścisła czołówka. Zainteresowanych bardziej rozbudowanym opisem zachęcam do dalszej lektury.

Wpierw kilka słów na temat różnic i podobieństw w stosunku do wersji

konsolowej. Konceptyjn jest to oczywiście ten sam tytuł, ale autorzy konwersji – team Gearbox Software – zdecydowali się na wprowadzenie kilku zmian. Oczywiście są kosmetyczne poprawki graficzne i ogólne podwyższenie rozdzielczości. W trybie gry sieciowej pojawiło się kilka nowych map oraz kolekcja nowych broni (m.in. miotacz płomieni i granatów). Niestety, znikał gdzieś tryb cooperative, umożliwiający uskuteczanie wojny w towarzystwie. Ze względów oczywistych rozbudowany został tryb multiplayer, dzięki czemu HALO dorównuje obecnym standardom w tej dziedzinie. W jednej sesji uczestniczyć może maksymalnie 16 graczy, zaś rzeki dokonuje się na kilka sposobów. Wymienię tu tylko DM oraz Team-DM, King Of The Hill czy CTF. Bardzo fajną atrakcją stanowią (podczas gry sieciowej nie tylko) pojazdy. Niektóre, jak chociażby terenowy Warthog z napędem na cztery koła, mogą przewozić kilka osób na raz. W tym konkretnym przypadku jedna osoba siedzi za kierownicą, druga może okupować zamontowanego z tyłu wozu vulcana, zaś trzecia zajmuje miejsce pasażera i z tej po-

Wreszcie masz okazję przekonać się, czym w ostatnich latach zachwycali się posiadacze Xboxów

Halo: Combat Evolved

FPP shooter

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 733 MHz
128 MB RAM 1 GB HDD

* **Gra na platformy:** PC, Xbox
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **Nival, CD Projekt**

* www.microsoft.com/games/halo

✓ Dobra konwersja na PC
✓ Dobre gry

✓ Brak trybu cooperative
✓ Nie najlepsza optymalizacja
✓ 100%

Grafika

Dźwięk

Fajda

Pełna, pięć lat w produkcji, historia stworzona przez prawdziwych arcydzieł Absolutny klasyk!

6

Cena 39.99\$

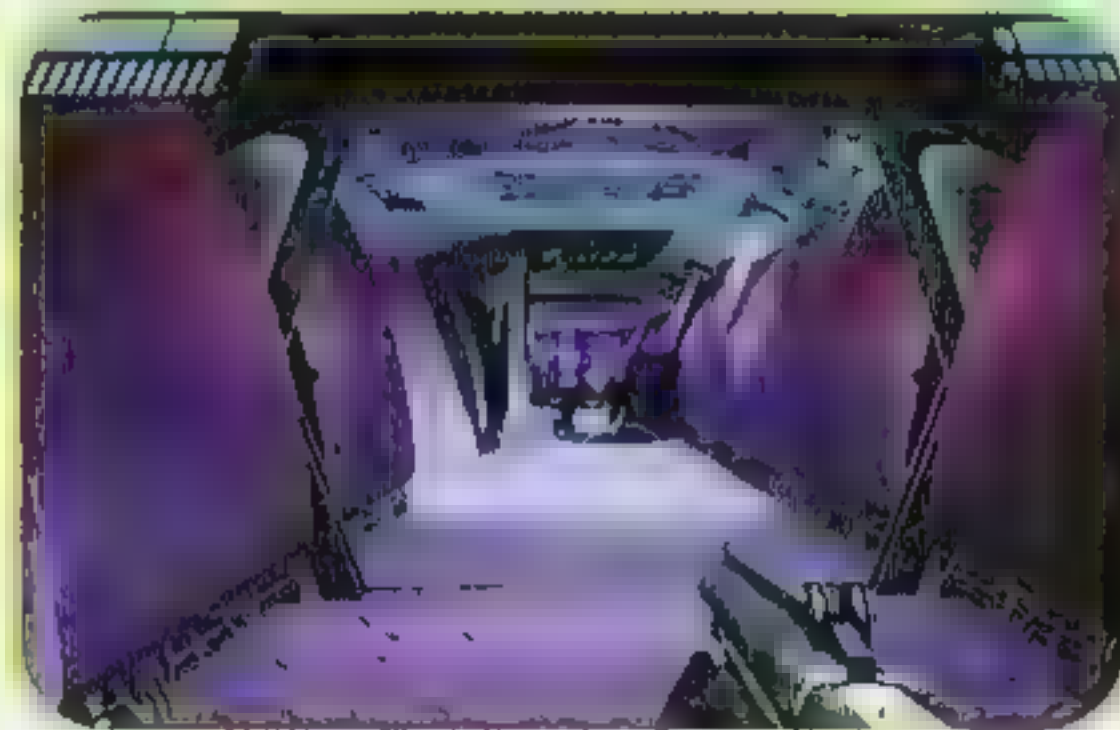


zycji ostrzeliwuje przeciwników. Bardzo przydatny jest także Rhino – futurystyczny czołg Ziemiań. Nie dość, że to bydlę jest uzbrojone po zęby, to jeszcze może przewozić niewielki oddział Marines. Można także korzystać ze ścigaczy Obcych i ich odpowiedników myślawców, czyli Banshees. Co szczególnie cieszy, każdy z wymienionych tu pojazdów jest jedyny w swoim rodzaju i wymaga innego traktowania. I każdy jest świetny. Takie małe dzieło sztuki.

Ale to nie standardowy tryb multiplayer czy obecność pojazdów sprawiają, że HALO uznany został za jedną z najlepszych gier w historii, zaś liczba sprzedanych egzemplarzy oscyluje wokół – jeśli wierzyć oficjalnym doniesieniom Microsoftu – trzech milionów egzemplarzy. Diabeł tkwi w szczegółach oraz w tym, jak świetnie się one komponują.

Twoim alter ego jest tutaj Master Chief – zakuty w „Inteligentną” zbroję nadludzko sprawny żołnierz przyszłości. Master Chief jest postacią niemal mityczną. Przez ostatnie lata spoczywał w stanie hibernacji na pokładzie ziemskiego krążownika Pillars Of Autumn, aby można było wykorzystać go w chwili największej potrzeby. Ta chwila właśnie nadeszła. Kiedy budzisz się z kriogenicznego snu, wokół Master Chiefa szaleje piekło. Pillars Of Autumn został napadnięty przez Obcych i wszystko wskazuje na to, że jest to ostatni rejs krążownika. Bohaterowi zostaje powierzone zadanie ochrony Sztucznej Inteligencji statku. SI manifestowana jest w formie holograficznego dziewczątka imieniem Cortana, co jest istotne o tyle, że Cortana towarzyszyć będzie ci przez znaczną część przygody – jako źródło podpowiedzi i okazjonalnych konwersacji. Kilkadziesiąt strzałów, wybuchów później Master Chief jest już na pokładzie kapsuły ratunkowej pędzącej ku osobliwej planecie – tytułowemu Halo.

Osobliwość Halo polega na tym, że jest to w zasadzie gigantyczny pierścień – z atmosferą, fauną i florą obecną na jego wewnętrznej ścianie. Od początku widać, że nie jest to twór do końca natural-



ny. Podczas gry dowiesz się o co tak naprawdę chodzi z tym całym Halo.

Master Chief to bardzo zmyślny typ. Potrafi poruszać się tak samo sprawnie, jak każdy inny bohater FPS, a dodatkowo posiada umiejętność prowadzenia każdego napoitanego na drodze pojazdu. Poza tym może wydawać rozkazy Marines. Wprawdzie Halo nie pretenduje do bycia grą drużynową, to kiedy jest to potrzebne, gra zachowuje się jak typowy squad-based. Dużym plusem jest wysoka SI NPC-ów, którzy uważają, żeby nie dać się zbyt łatwo zastrześć i rzeczywiście starają się chronić Master Chiefa przed wrozym ogniem. To samo tyczy się przeciwników. Obcy żadną miarą nie są idiotami – strzelają celnie, uchylają się przed seriami, korzystają z tarcz, a nawet zdają się ze sobą współpracować. Kiedy zbyt długo kryjesz się za jakąś osłoną, Obcy będą próbować cię okrążyć albo ja-

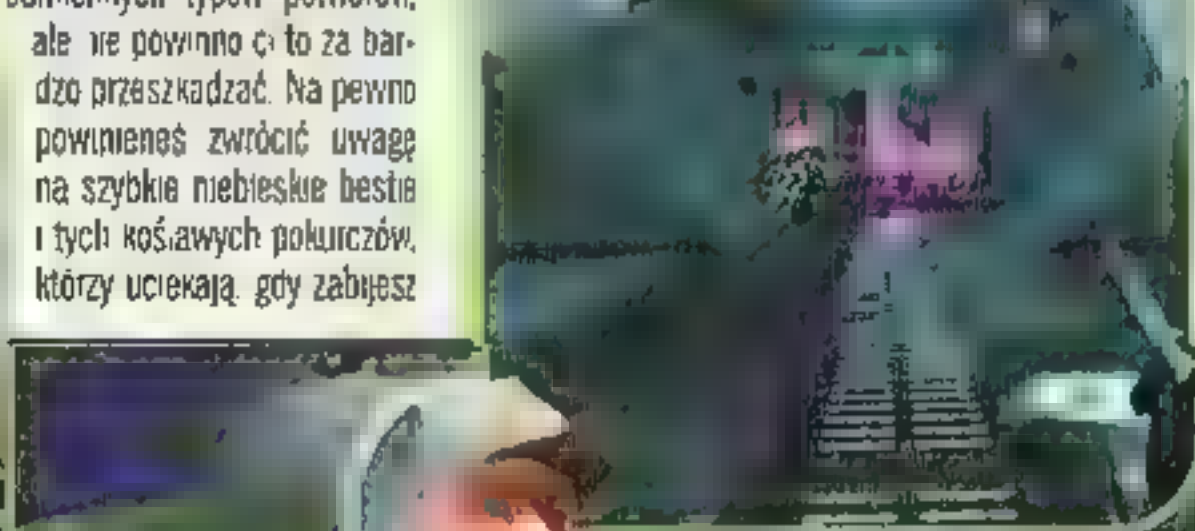
koś wypłoszyć z ukrycia. Z przeciwnikami możesz radzić sobie na wiele sposobów – chociażby korzystając z uzbrojenia pojazdów albo ich mocnych zderzaków. Master Chief może mieć przy sobie jednorazowo dwie giwery i napełnione granaty – chociaż trudno w to uwierzyć, ta ilość całkowicie wystarcza i nie sposób czepląc się, że doskwiera nuda. Zdecydowanie najlepszym środkiem eksterminacji jest wyraźnie inspirowany „Obcym” karabin maszynowy z ciekłokrystalicznym wyświetlaczem stanu amunicji. Nie ma sensu rozwodzić się tu nad każdym typem broni. Giwery jest na tyle dużo, że na pewno znajdziesz coś dla siebie – a wybierając można zarówno spośród arsenału Ziemiań, jak i Obcych. Dodatkowo, każdą giwerą można posłużyć się w formie obucha, co jest to szczególnie przydatne w przypadku rannych bądź słabszych przeciwników.

Podczas gry nie spotkasz jakoś oszalamiająco wiele odmiennych typów potworów, ale nie powinno ci to za bardzo przeszkadzać. Na pewno powinieneś zwrócić uwagę na szybkie niebieskie bestie i tych koślawych poluryców, którzy uciekają, gdy zabijesz

ich dowódcę. Wrogowie mają dość bogaty gamut zachowań, poza tym równie dobrze radzą sobie w walce wręcz, jak i na dystans, co stwarza dużo okazji do niestandardowych rozwiązań. Jeżeli już koniecznie miałbym podać jakieś irytujące właściwości HALO, zdecydowałbym się raczej na powtarzające się motywy wnętrza – w zestawieniu z oszalamiającymi wręcz planerami prezentują się one dość biednie.

Ale i na to można przymknąć oko – zwłaszcza że cała reszta to robota pierwszej próby. HALO to czysta akcja z należytą szybkością tempa i odpowiednią dawką dramatyzmu, dzięki czemu będziesz chciał do niej wracać. Tak samo, jak kiedyś do DOOM A czy HALF-LIFE. Lepiej, nie mogłeś trafić.

*** Maciej „Anzelmo” Oginski





HOMEWORLD 2

Pora na kontynuację space opery o upadku wielkiego cesarstwa rzymskiego i historię przepowiedni Sajuuk'a nawiązującej do biblijnych przypowieści o Końcu Czasu

Specjalnie dla niewtajemniczonych krótkie przypomnienie wydarzeń, jakie miały miejsce w pierwszej części HOME WORLD. Przypadkowe odkrycie potężnego artefaktu, ochrzczonego mianem Jądra (ang. Core), pozwoliło wymierającym na planecie Kharak Kushanom odnaleźć swoje prawdziwe korzenie. Mając do wyboru węglację na pozbawionym już prawie zasobów Kharak lub podróż dającą nadzieję na przeżycie, zagrożona wyginięciem nacja nie zastanawiała się długo. Wybrała oczywiście opcję B. Skonstruowano ogromny statek-matkę, który pod wodzą utalentowanego lidera-pilota – Karan S'Jet – miał dotrzeć do utraconego raju.

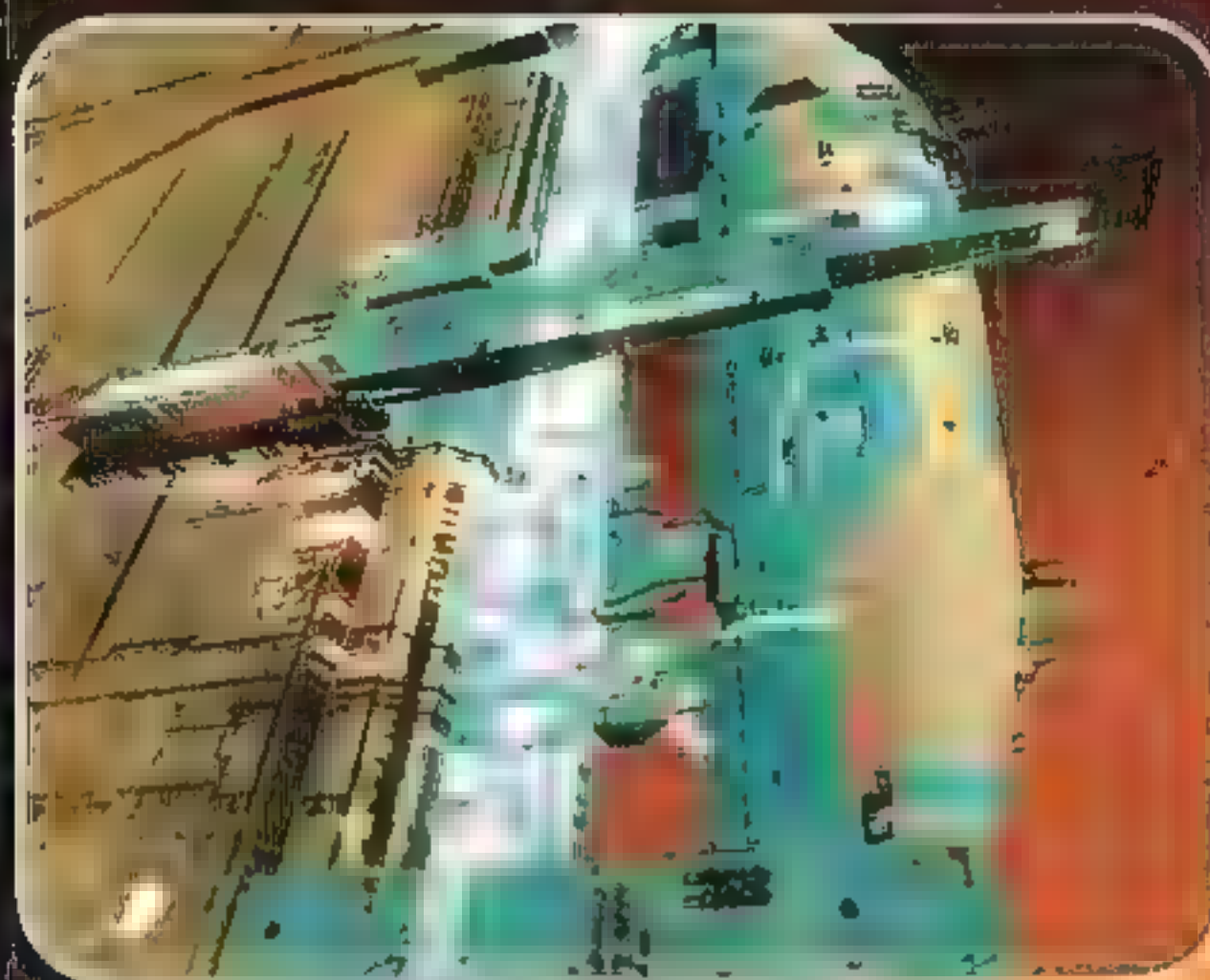
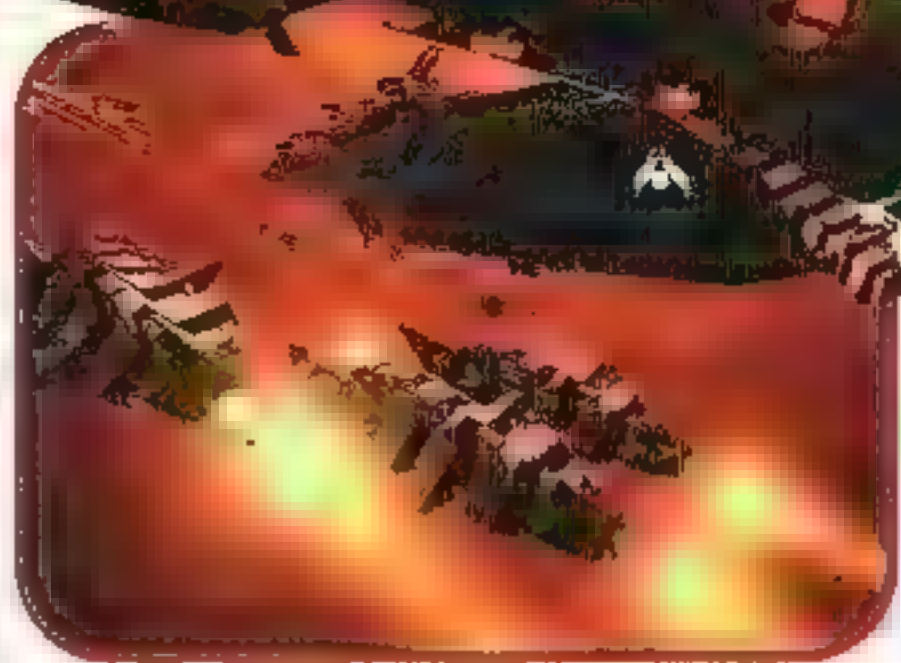
Jak się okazało, Jądro dysponowało ogromnym potencjałem, umożliwiającym między innymi dokonywanie długodystansowych skoków w hiperprzestrzeni. Kushanie wykorzystali moc pradawnego wynalazku i wyruszyli w niezbadane przestworza w poszukiwaniu swej zapomnianej ojczyzny – H'gari. Od początku wyprawy prześladowało ich taidańskie imperium – odiam

H'garian, który uczynił z Kushan wygnanców, jednocześnie zabraniając im jakichkolwiek podróży planetarnych.

Po setkach drobnych starć, dziesiątkach tysięcy eksmieszkańcy Kharak wygrali w końcu bratobojczą wojnę z Taidanami. H'igara – miejsce narodzin Kushan oraz serce taidańskiego imperium – wróciła w ręce prawowitych właścicieli. Jednak jak każda wojna, tak i ta znacznie osłabiła pozycję odrodzonego imperium kushańskiego. Nadszedł czas na odbudowę galaktycznych władz.

Sto lat po tych wydarzeniach, czyli w epoce HOME WORLD 2, z otchłani niebezpiecznych wschodnich konstelacji wylania się niespodziewane zagrożenie. Jest nim rasa wojowniczych pomadów nazywających siebie Vaygram, którzy wywodzą się z planety Vay, omijanej szerokim łukiem przez większość mieszkańców galaktyki. Kosmiczni nomadzi przez lata pustoszyli okolicy swej rodzimej planety. Na potężniejszym z vaygrowskich przywódców udało się podporządkować pomniejsze frakcje, by następnie wyruszyć razem na kosmiczne krucjaty. Dzięki posiadanej prymitywnej technologii krótkodystansowych skoków hiperprzestrzennych zdobywali pomniejsze światy, podbierali wiele cywilizacji, przyswajając ich technologie i wchłaniając zasoby potrzebne do dalszych wypraw. W swej niszczycielskiej pasji, podobni są do plag zawsze głodnej szarańczy, której nikt i nic nie jest w stanie nasycić. W końcu walcząc bez ustanku, bezmyślnie skonstruowali nawet rodzimą planetę.

Niekończące się wojny, różnice interesów i ciągłe wewnętrzne konflikty powstrzymywały



Homeworld 2

5+

RTS

Wymagania sprzętowe:

Pentium II 833 MHz
256 MB RAM 500 MB HDD

Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Relic Entertainment / Play It

<http://homeworld2.sierra.com>

Grafika, muzyka symfoniczna, scenariusz

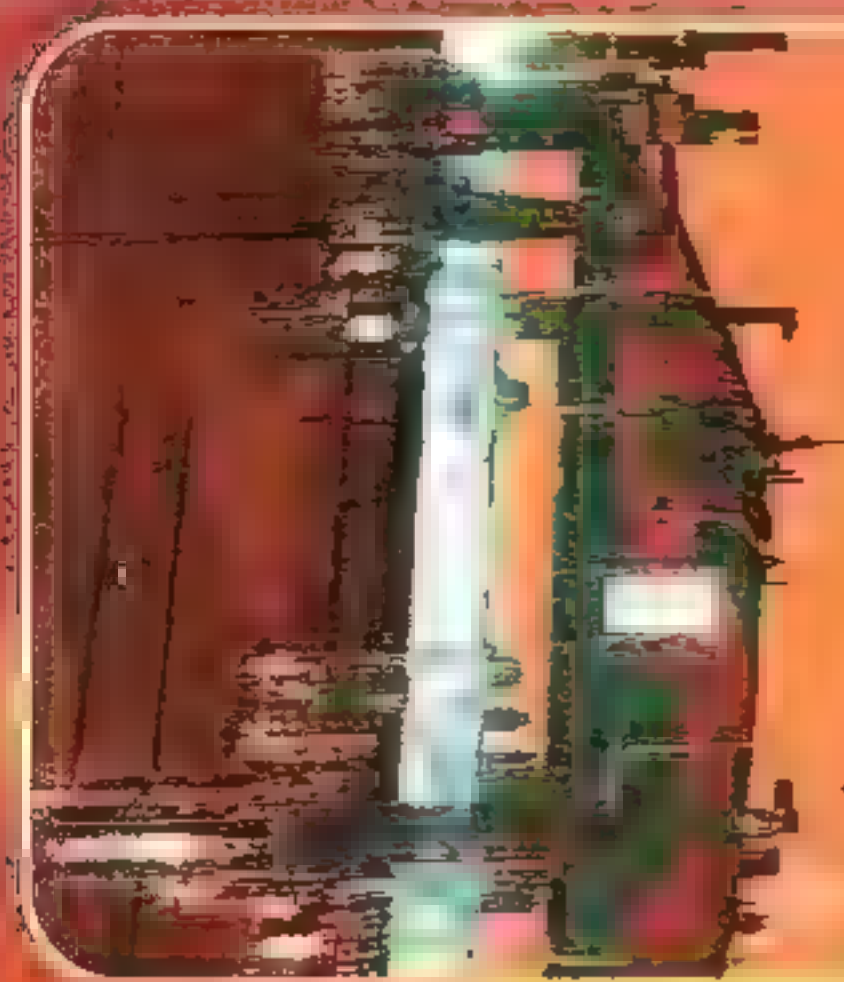
Brak możliwości sterowania flotą pod koniec każdej misji, za krótko!

Grafika

Dźwięk

Fajda

Szukasz ciekawej historii, odpowiedniej z epickim rozmachem? HOME WORLD 2 powinna cię zainteresować.



Vaygrow przed podbojem galaktyki. Z tych samych powodów galaktyczne potęgi nie uznawały ich za zagrożenie. Sytuacja zmieniła się wraz z nastaniem nowego wodza. Makaana tytulowanego przez własny lud Sajuuk Kenneim Wybrańcem Tego, Którego Ręką Ukształtowano To, Co Jest. Dzięki swej charyzmie i strategicznemu geniuszowi Makaan potrafił zjednoczyć rozproszone i skłócone klany nomadów. Nie naruszając ich niezależności, koordynował posunięcia poszczególnych frakcji oraz krucjał. Dzięki odnalezieniu kolejnego hiperprzestrzennego Jądra było to nawet łatwiejsze niż dotychczas. Teraz każdy atak mógł być wymierzony prosto w centrum wrogiego terytorium, które padało prawie bez walki.

Świadomi niebezpieczeństwa Hiigarianie rozpoczynają budowę drugiego statku-matki w stocznich nad planetą Tanis. Flota imperialna związana w walkach z Vaygrami nie ma czasu chronić miejsca konstrukcji i cała nadzieja ponownie spoczywa w Karan S'Jet. Jednakże tym razem obok woli przetrwania istnieje dodatkowy powód, dla którego warto wygrać trwającą wojnę. Zgodnie z przepowiednią Sajuuk'a zawartą w zapiskach kapłanów, zwycięzca doczeka się powrotu zaginionego Boga i będzie świadkiem Końca Czasu.

Zinów więc szybko modlitwę i siadaj do komputera. Czas na rendez-vous z Tym, Którego Ręką Ukształtowano To, Co Jest.

Wydaje mi się, że wszyscy zwolennicy GWIEZDNYCH WOJEN łatwo odnajdą się w klimacie HOMEWORLD 2. Oprócz dość interesującej historii i całkiem dynamicznej rozgrywki Reinc Entertainment uraczy nabywców swojego produktu rewelacyjną grafiką. Niestety, żeby móc się w pełni cieszyć wszystkim słodkimi detalami, takimi jak „kopanie” działek czy całkowita płynność obrazu w ferworze gigantycznej bitwy, potrzebny jest sprzęt przynajmniej dwa razy mocniejszy od wskazanego w zamieszczonych na poprzedniej stronie wymaganiach sprzętowych.

Kolejnym niewątpliwym atutem programu jest fenomenalna muzyka. Raz trzyma w napięciu, kiedy indziej kołuszargane w bitwie nerwy. Nie należy zbyttno przejmować się brakiem utworów zespołu Yes, który zaszczylił swymi kawałkami poprzedni krążek z HOMEWORLD. Słychać, iż dobór numerów na ścieżkę dźwiękową do diwojki został wnikliwie przemyślany i mogłoby z powodzeniem zostać wykorzystany w niejednym filmie.

Znacznie lepiej niż w jedynce rozwiązano też kwestię interfejsu, ewidentnie skupiając się na zachowaniu jak największej dynamiki rozgrywki. W poprzedniej części trzeba było przeskakiwać do ekranów wewnętrznych, aby zajmować się produkcją czy bardziej zaawansowanymi technologiami. Teraz bez problemu wydaje się wszelkie polecenia z głównego pulpitu, nie gubiąc nic z toczącej się akcji. W standardzie umieszczono bowiem kompletny zestaw w pełni definiowalnych skrótów klawiszowych.

Zredukowano za to liczbę dostępnych formacji, co zmniejsza ilość opcji taktycznych. W ramach wyrównania tej straty myśliwce oraz bombowce mogą atakować podsystemy statków kosmicznych, np. silniki, moduły produkujące poszczególne typy pojazdów, czujniki itd. Oprócz tego myśliwce, bombowce oraz gunship'y produkowane są obecnie w eskadrach od 3 do 5 sztuk, a nie pojedynczo (patrz jedynka). Zdęcy-



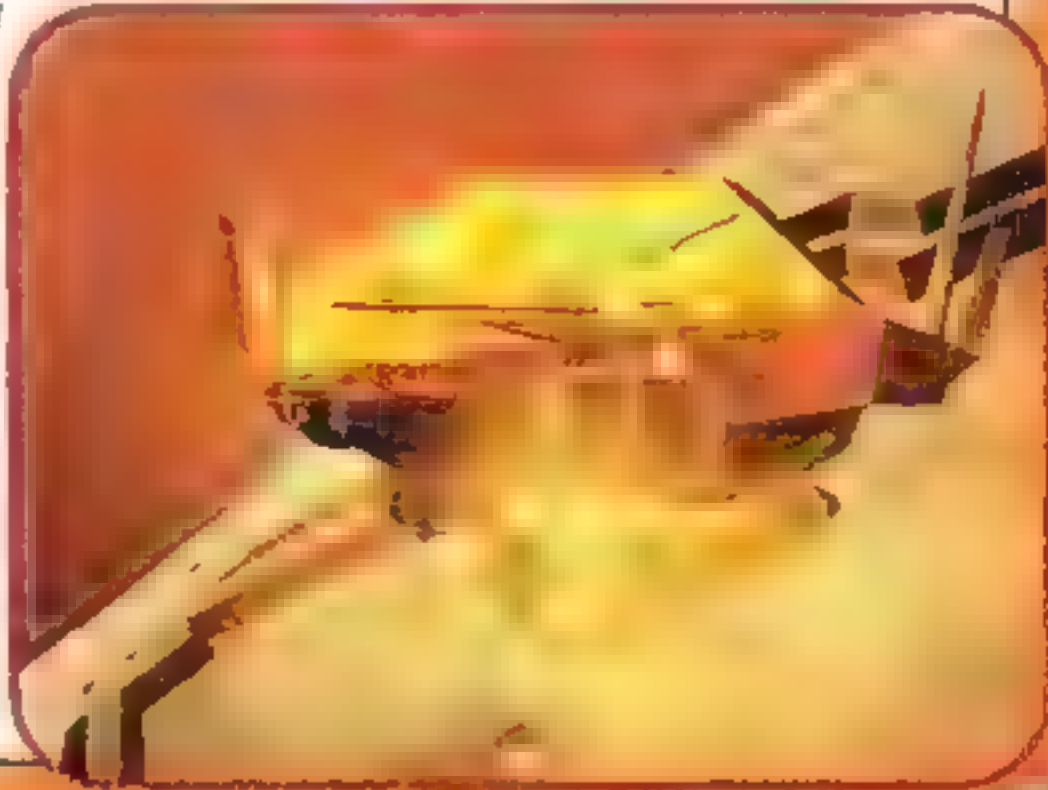
dowanie poprawiono też działanie SI. Np. gdy jesteś zajęty jakimś konkretnym zadaniem, nie widzisz często, że twoje oddziały zostały zaatakowane. SI tak dostosuje schemat obrony, aby jednostki, które najlepiej sprawdzają się w walce z myśliwcami, walczyły właśnie z nimi, a formacje specjalizujące się w niszczeniu pancerników atakowały pancerniki.

HOMEWORLD 2 wyposażono także w opcję gry wieloosobowej oraz edytor scenariuszy. Można więc się wyszaleć, jednocześnie przedłużając żywotność gry.

Podczas instalacji nie spotkałem się z żadnymi problemami technicznymi. Wszelako warto zaznaczyć, iż HOMEWORLD 2 został zoptymalizowany do funkcjonowania w technologii OpenGL w wersji 1.3+. W takim środowisku będzie działał najsprawniej.

Podsumowując, kupując HOMEWORLD 2 otrzymujesz produkt w 99% wart swojej ceny. W stosunku do pierwowzoru poprawione zostały prawie wszystkie elementy zabawy. Największymi wycieczkami, do jakich można się ewentualnie nie przyczepić, są zbyt krótki scenariusz, ciut mniej, wciągająca fabuła oraz brak czasu na ustabilizowanie floty pod koniec każdej misji (to akurat duży minus, o którym wcześniej zapominałem). Mimo to serdecznie polecam. Jestem przekonany, że zwolennikom jedynki spodoba się także dwójka.

*** Paweł „CyberFish” Karaszewski



**Najpiękniejsza z pięknych.
Ta grafika cię zadziwi,
a potem urzeknie**

YAGER

Ena gier wydawanych wyłącznie na płytach DVD nieustannie nadciąga. Autorom już nie wystarcza 700 MB, które nie tak dawno były niebem ziemi. YAGER to jedna z pierwszych pozycji wydanych wyłącznie na nowocześniejszych DVD. Dzięki temu sobie gra, żeby zajmowała ponad 5 GB danych. Otoż musi zawierać sporo filmów wysokiej jakości, ale nie tylko.

Pod koniec XXI wieku duże korporacje przejmą kontrolę nad światem, stają się jednocześnie lokalnymi rządami, ustalając prawo oraz zapowiadają zatrudnienie. Woleś się w postać Magnusa Tide'a – spiękanego wojennego strzelca, który do niedawna pracował dla szanowanej korporacji Proteus. Pech chciał, iż po niefortunnym wypadku, połączonym z utratą pilotowania, przez ciebie maszyny, zostałeś wylany z wielkim hukiem. Jednak nie wszystko zostało stracone, gdyż granice Proteusa zostały właśnie opanowane przez piratów. Zmusza to firmę do zatrudnienia większej ilości pilotów, którzy potrafią



szybko i wprawnie walczyć w powietrzu. YAGER to futurystyczny symulator, duża dawka akcji. Tematyka niezwykle podobna do ECHELON WOJOWNICY WIATRU, tyle że opisywana gra to krok naprzód, jeśli chodzi o oprawę graficzną. Nie będę ukrywał, iż znajdziesz tutaj więcej szalonego strzelania niż wymagającego pilotażu. W zamysle YAGER przypomina mi trochę serię WING COMMANDER, rozgrywka została poprzeczona licznymi wstawkami filmowymi. Oczywiście, historia fabuła są całkiem inne, ale idea pozostała ta sama.

W przeciwieństwie do większości symulatorów, arcade, w YAGER akcja rozgrywa się luz nad powierzchnią planety. Podczas powietrznych zmagani musisz uważać nie tylko na zagrożenia ze strony wrogich myśliw-

ców, działek energetycznych, oddziałów lądowych czy też jednostek wodnych, ale także ze strony przystoiwowej. A muszę przyznać, iż nie ma nic bardziej destrukcyjnego niż pocziwa grawitacja. Co prawda Sagittarius – twoja maszyna – dysponuje dwoma trybami przemieszczania się: odrzutowym oraz poduszkowym. Pierwszy idealnie nadaje się do walk powietrznych oraz szybkiego poruszania się po zagrożonym terytorium, drugi służy zaś do precyzyjnych manewrów niezbędnych przy lądowaniu, podnoszeniu ładunku czy dokonywaniu napraw w warunkach bojowych. Sagittarius ma niewielką bezwładność – dość łatwo można rozpedzić go do ponaddziesięciu prędkości oraz zatrzymać, jeśli zajdzie taka potrzeba.

By zabawa szybko się nie skończyła, autorzy przygotowali dodatkowe wymagania dotyczące każdej z misji oraz zadania poboczne. Gdy postarasz się wywiązać się z nich jak najlepiej, otrzymasz specjalne odznaczenia i nagrody. Ten sposób został już wielokrotnie sprawdzony w grach akcji i tym razem również spisuje się na medal.

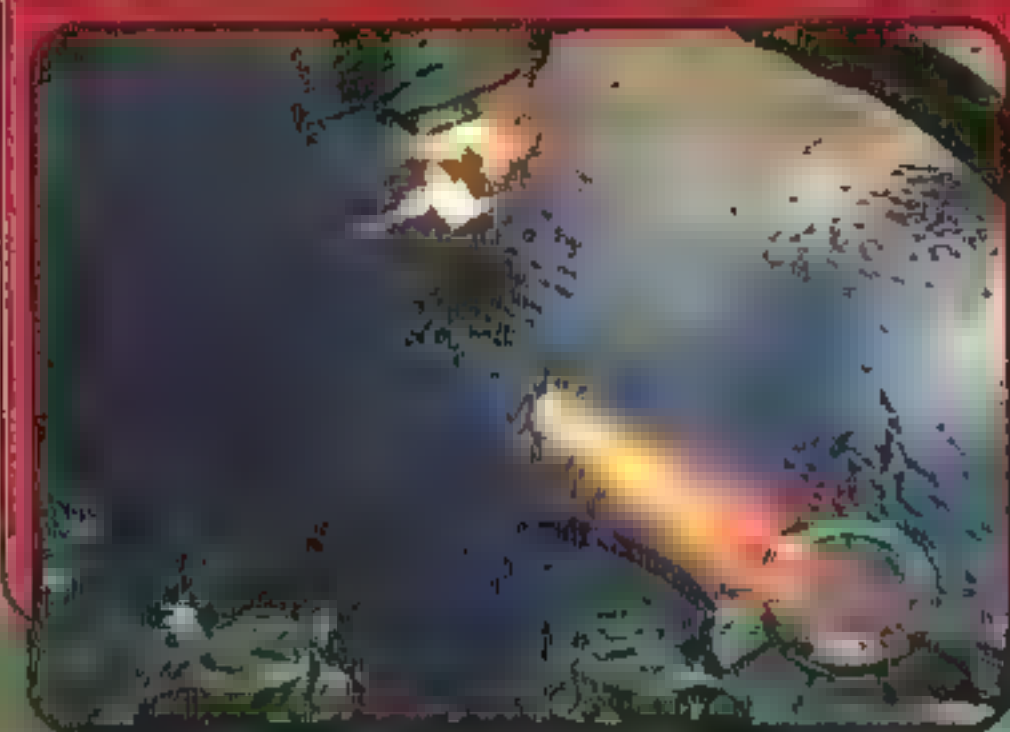
Sporym minusem YAGER jest brak trybu multiplayer. Choć w zamysle autorów miał on się

znaleźć w finalnym produkcie, nie wystarczyło czasu na dokończenie tego aspektu. Zabawy w grze nawet istnieje przycisk z napisem „Multi Player”, jednak kryje tylko informację, iż w swoim czasie na skronie producenta powinna się ukazać niezbędna latka. Oczywiście, nikt nie wie, kiedy to będzie.

YAGER oferuje trójwymiarowe udźwiękowienie. Po samych odgłosach silników czy też rozbrzmiewających eksplozji możesz zorientować się, skąd nadlatują wrogowie. Całość poprzeczona jest licznymi komunikatami radiowymi, które przekazują ci dalsze rozkazy, informują o przebiegu bitwy itp. Szkoda że gra nie oferuje żadnej możliwości ingerencji w konwersację. W efekcie zostajesz przy tekstach sarkastycznie podrywacza o przeszłości ego – prawdziwej zmyśli bohaterów. Mało ciekawa postać.

Największym atutem YAGER jest oprawa wizualna, która pewnie ma na kolana. Po raz kolejny poprzeczka idzie w górę. W tej dziedzinie nawet najbardziej wymagający gracze powinni być więcej niż zadowoleni. Mistrzowskie eksplozje, realistycznie odwzorowane refleksy na wodzie, zaawansowane cieniowanie, dym snujący się po barwnym niebie, mgły, funy, kurz – po prostu rewelacja.

Na koniec chciałbym dodać, iż YAGER to bardzo udane widowisko, iż pierwszorzędna gra. Misje z czasem stają się monotonne, a podnoszenie bonusów rozsypanych po mapie uciążliwe. Grafika tak, grywalność



Yager

Akcja, Symulacja

* Wymagania sprzętowe:
Pentium III 1 GHz
2 GB RAM, 3.5 GB HDD

* Gra na platformy: PC, Xbox
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Yager Development / IEM
* www.yager-game.com

Wspaniała grafika, dźwięk, multiplayer, ciekawa fabuła, dobra uczucie, nie ma powtarzalności, ciekawe

Grafika
Dźwięk
Fajda

Widowiskowy symulator w klimacie arcade z bohaterem, przeszłością i jego ze sterami

5-

99.00



dance soul hip hop **radiostacja** nowe rytmy

warszawa 101,5 fm

olsztyn 91,9 fm

gdynia 101,1 fm

gdańsk 92,0 fm

poznań 101,6 fm

wrocław 106,9 fm

kraków 93,7 fm

rzeszów 96,4 fm

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD

Wojna światowa to nie jest tylko historia. To jest historia wojny światowej. To jest historia wojny światowej. To jest historia wojny światowej.

Legenda cyklu AGE OF EMPIRES trwa w najlepsze, czego przykładem jest nowa gra Ricka Goodmana. Goodman jest dawnym pracownikiem Microsoftu i twórcą AoE, nie więc dziwnego, że jego myśli cały czas krążą wokół Łbionej koncepcji. Jednak, jeśli chodzi o EMPIRES, to zastanawiam się, czy jednak nie przesadził z podobieństwami do AoE. Gra jest tak zbliżona do starego projektu, pod względem koncepcyjnym i merytorycznym, że można mówić wręcz o jego klonie. Czy jest w tym coś złego? I tak, i nie. Z jednej bowiem strony na czym się wzorować jak nie na mistrzowskich osiągnięciach? Z drugiej strony z kolei, po co grać w EMPIRES, skoro ten sam efekt można osiągnąć, bawiąc się w AoE 2? Oczywiście są pewne zmiany w dużej mierze dotyczące znacząco bardziej atrakcyjnej szaty graficznej.

W EMPIRES możesz wybierać między trzema kampaniami (Ryszard Łwie Serce, admirał Yi, generał Patton) oraz dowolną liczbą pojedynczych scenariuszy. Dovolną, gdyż można korzystać z opcji losowego wybierania, a także dzięki zrecie przygotowanemu edytorowi tworzyć własne mapy. Jakże są zasady gry? Należą identyczne jak w AoE. Twoim zadaniem jest stworzenie sprawnie funkcjonującego miasta. Zatrudniasz

poddanych by budowali nowe gmachy i zdobywali surowce (jedzenie, drewno, złoto, kamień). Dokonasz gospodarczych i militarnych innowacji, tworzysz armie, a kiedy zdobędziesz odpowiednią liczbę surowców możesz przejść do następnej epoki historycznej. I w tej następnej epoce dostępne stają się nowe budynki, nowe technologie i nowe rodzaje jednostek wojskowych. Czyli w skrócie mówiąc: od chłopka z włócznią po bombowce, czołgi i łodzie podwodne. Zaczynasz jako władca państewka w Medieval Age, przechodzisz do Gunpowder Age, następnie do Imperial Age, by wreszcie poznać technologie i wojny światowej. Co ciekawe, w momencie przechodzenia do epoki

Wojny światowej możesz znowu wybrać, którą cywilizację chcesz kierować. I tak na przykład w pewnym momencie możesz zdecydować, czy kierować Anglią, czy Stanami Zjednoczonymi.

Powinieneś pamiętać, że każda z dostępnych cywilizacji dysponuje innymi technologiami, jednostkami i specjalnymi zdolnościami. W efekcie w zależności od tego którą z nacji wybierzesz, będziesz musiał stosować odmienną strategię oraz taktykę. Na przykład Anglia jest państwem mogącym osiągnąć zwycięstwo dzięki szybko rozwijającej się gospodarce oraz łatwemu dostępowi do zasobów naturalnych. Z kolei Rosja potrafi dokonać nieprawdopodobnie szybkiej mobilizacji wojsk, Francja może zakłócić prawidłowe działanie gospodarki wroga, Ameryka dysponuje rewelacyjną propagandą



Empires

4+

Strategiczna

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 500 MHz
128 MB RAM

* Gra na platformy: PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* Stainless Steel Studio / LEM
* www.empiresrts.com

Wzrostający pomysł, Kłopoty z SI, sklonowany
rozwojowanie suror, AGE OF EMPIRES,
konflikt, słiczna grafika, SKANDALICZNA CENA

Grafika

Dźwięk

Fajda

AGE OF EMPIRES
Dobrześ się na-
stępnego kłosa. Je-
śli lubisz AoE, lub
AoE, to ta gra powin-
na ci się spodobać.



5+

4+

4



umowiającą przechodzenie wrogich wojsk na jej stronę. Zróżnicowanie to jest zdecydowanie większe niż w AGE OF EMPIRES 2, gdzie różnice pomiędzy poszczególnymi cywilizacjami były mniej czy bardziej umowne.

Zdecydowanie mniej absorbujące niż w AoE jest wydobywanie surowców. Aby pozyskać kamień lub złoto, wystarczy wybudować kopalnię (która już następnie funkcjonuje bez twojego udziału), aby otrzymywać żywność, nie trzeba zatrudniać

dziesiątków chłopów na polach, a wystarczy wybudować „samobsługową” farmę. Dzięki temu oczywiście możesz stworzyć więcej jednostek bojowych, zwłaszcza że limit udności jest dość wysoki, możesz dysponować całkiem sporymi armiami.

Zasady walki w EMPIRES są mocno umowne (podobnie jak w serii CYWILIZACJA). Wydaje się oczywiste, że szarża pancernych zagonów na średniowieczne miasto skończyłaby się w sposób opłakany dla miasta, a bez szkód dla czołgów. Tymczasem w tym wypadku nie jest to takie oczywiste, a czołgi ponoszące straty (niewielkie, bo niewielkie, ale zawsze) w starciu ze średniowieczną piechotą to raczej zabawna sytuacja. W każdym razie zrezygnuj z swą cywilizacją, możesz dać upust krwiożerczym instynktom i urządzić na przykład bombardowanie lotnicze społeczności, które dopiero co poznały proch. W końcu kogo przyjemniej kopać, jak nie leżącego?

Ogromne zastrzeżenia mam co do jednej z najważniejszych rzeczy w tego typu grach, czyli umiejętności zarządzania mieszkańcami przez komputer. Bo o to wysyłasz swoich ludzi do pracy, a oni po przyniesieniu wydobytych surowców natychmiast „zapominają”, co mają robić dalej, i zamiast wracać do roboty, stoją się leniwo. Zauważyłem, że taka sytuacja ma zawsze miejsce wtedy, kiedy pracownicy muszą przekraczać bramy miasta (nawet jeśli są one otwarte na oścież!). Denotujący jest też fakt, że możesz wydać rozkaz ścięcia konkretnego drzewa, a roboty tak idzie tam, gdzie chce, lub że ścięte pnie są skuteczną barierą uniemożliwiającą jednostkom poruszanie się. Niby drobne błędy, ale to przecież jest strategia czasu, rzeczywistego, w której często sekundy decydują o powodzeniu konkretnej akcji. I naprawdę są to ważne zajęcia niż pilnowanie, czy program znowu nie zgłupiał.

Co można powiedzieć o zaletach EMPIRES? Oczywiście należy do nich pomysł (jak pisałem nie przy-

ginalny, ale ciekawy) i kapitalnie przygotowana szata graficzna. Scenografia jest po prostu urzekająca. Te domki, mury, kościoły, wieże, drzewa, skalne urwiska, statki, pojazdy wszelakiej maści, cienie samolotów odbijające się w morskiej toni. Mnam, mnam po prostu aż chce się oglądać! Nie należy zapominać również o głównej atrakcji programu, czyli zróżnicowaniu sił oraz możliwości poszczególnych krajów biorących udział w wojnie.

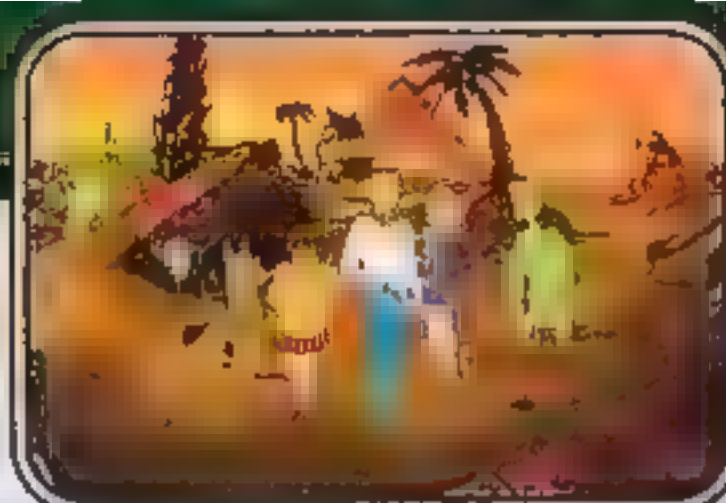
Muszę przyznać, że gdybym miał układać ranking gier, to EMPIRES z całą pewnością nie wyprzedziłoby w nim ani AGE OF EMPIRES II, ani AGE OF MYTHOLOGY. Niemniej jest to całkiem ciekawy produkt, który może zapewnić kilka godzin miłych (choć nie niezapomnianych) wieczorów.

*** Jacek „Randall” Piekara

Scooby-Doo: Piramidalna zagadka

Kocham tego psa, w mordę jeża, ja go naprawdę kocham! I właśnie dlatego pomogę mu rozwiązać nową zagadkę. W jednej z egipskich piramid – na wykopaliskach – pracuje kuzynka Velmy, Thelma. Dziewczyna ma kłopoty. Właśnie dokonała przełomo-

wego odkrycia, ale... na dobrą sprawę nie wie, co odkryła. Z krypty przegoniła ją bowiem przerażająca mumia! PIRAMIDALNA ZAGADKA to jeszcze jedna przygodówka ze Scooby-Doo w roli głównej. Prócz fabuły i zagadek nie różni się niczym od wysmienitego MIASTADUCHÓW. Posiada znakomitą, ręczną rysowaną grafikę, jako żywo przypominającą serial animowany. Cechuje ją też bardzo dobre spolszczenie, obejmujące zarówno napisy pojawiające



się na ekranie, jak i głosy bohaterów. Na wiele znajdujących się na monitorze obiektów można kliknąć, a wówczas wyświetlają się krótkie, lecz zabawne animacje. Same zagadki są banalnie proste, a odpowiedzi nie praktycznie – dzięki temu nawet małe dziecko rozprawi się z grą w przeciągu dwóch wieczorów.

Młośnicy serialu będą programem zachwyceni. Jego jedyną wadą to właśnie owa długość, a ściślej krótkość zabawy. Jednak dla małych dzieci PIRAMIDALNA ZAGADKA będzie w sam raz.

Piramidalna zagadka

9.90

Learning / CU Program

5

Emotion Video Poker

Gratka dla zdrowych, prawidłowo rozwijających się chłopców. EMOTION VIDEO POKER to najnowszy polski poker z panienkami. Dziewczyny grają ostro i naprawdę mają talent. Potrafią wysmienicie blefować, a karta idzie im jak z nut...

W porównaniu do eropokerów oferowanych przez konkurencję ten wypada



bardzo przyzwoicie. Interfejs jest uproszczony, a grafika w menu niczym specjalnym nie zaskakuje. Oprawa dźwiękowa również nie poraża złożonością, lecz po-

każde mi takiego, który na skoczne melodijki w rozbieranym pokerku liczy.

W tego typu grach znaczenie mają umiejętności oraz wygląd zewnętrzny pańienek. Ten ostatni jest niczego sobie. Dziewczyny nie są ani za młode, ani za stare, nie mają zużytych zębów i lat praktyki wypisanych na twarzy. Kumpel stwierdził jedynie, że wyglądają nieco banalnie, zupełnie jakby chciały za pomocą pudru i szminki ukryć jakieś poważniejsze wady. Te zaś dostrzec trudno, bo panny się nie dają. Ich IQ jest wyso-

kie, więc zwycięstwa przychodzą z dużym trudem. EMOTION VIDEO POKER będzie znakomitą gwiazdkowym prezentem w mało purytańskich rodzinach.

Emotion Video Poker

Design / Graphic platformy

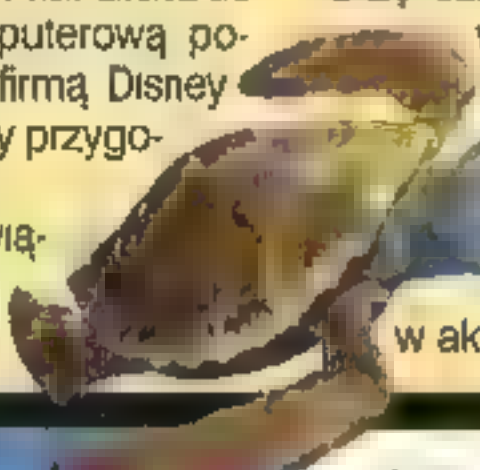
4

Gdzie jest Nemo?

No właśnie, gdzie się Nemo podział? Biedny tatuś-ryba pływa szuka swego synka. Gracz dostaje zaś w łapy grę komputerową powstałą we współpracy z firmą Disney i łączącą w sobie elementy przygodówki i zręcznościówki.

Fabula programu nawiązuje do filmu animowanego, który właśnie pod-

bija nasze kina. Niewielka, czerwoniutka ryбка o imieniu Nemo wykazuje się ikaryjską wprost ciekawością i wbrew ostrzeżeniom rodziciela (czyt. równie niewielkiej, czerwonej rybki, tym razem o imieniu Merlin) zapędza się w pobliże człowieka i łódki. Tam chwytają ją w siatkę złe nurek i porywa do świata ludzi. Zrozpaczony tato wyrusza na poszukiwania. W tym samym czasie jego synalek poznaje rybkę w akwarium, do którego trafił...



Gra jest prosta, kolorowa i upstrzona animacjami rodem prosto z filmu. Nie da się jednak ukryć, że GDZIE JEST NE-



MO? przeznaczony jest dla najmłodszych graczy. Przeciętny gracz będzie rybą znudzony, już po piętnastu minutach ziewnie, rozdziawiając pysk tak szeroko, jak tylko hipopotam potrafi.

Gdzie jest Nemo?

9.90

Design / Graphic platformy

4

Strzel Sobie

Kiedyś dzieci były kompletnie goopie. Tak na maksa, po całosci i z przytupem. Zamiast ciąć w krwawe strzelanki albo popalać trawę na polu, szłały się watahami po podwórkach i częstowały koty waerianą. Najwięcej zabawy dostarczały im jednak zabawy. Można było je nadmuchać (tak normalnie, przez mordę) i później z rozbawieniem obserwować, jak nieporadnie

próbują zanurkować bądź w ogóle gdziekolwiek dojść. Zdeptane, pęknięte czasem z hukiem.

Autorzy gry STRZEL SOBIE najwyraźniej przypomnieli sobie ów szkolny ki-



mat. Pomyśleli, podumali, po czym wzięli się za kumaki. Gracz steruje bowiem niewie kim bobrzyim rycerzykiem i naparza jak dzięki do płazów, które fruwały sobie po niebie niczym baloniki. Trafione zabawy zamieniają się w kijanki, a następnie w skrzek.

Do przejścia gracz ma 5 światów podzielonych na 10 etapów każdy. Szybko tego nie dokona, gdyż zabawy są zabójcze, a żyć za wiele nie ma. Na szczęście wraz z rozwojem akcji pojawiają nowe gatunki zab, a także nowoczesne bronie – harpu-

ny, kotwiczkę, strzałki. Likwidowanie płazów w kryptach, na dziedzińcach zamków i w głębokim lesie jest przyjemne, tyle że STRZEL SOBIE brakuje oryginalności. Stąd 3 i an plusa więcej.

Strzel sobie

9.90

Design / Graphic platformy

3

Nexagon: The Pit

Zapowiadało się interesująco, tymczasem wyszła taka kupa, że gdyby jej nie wywalić przez okno, to leżałaby i śmierdziała cały dzień. I pomyśleć, że są na Zachodzie ludzie, którzy się tym zagrywają...

NEXAGON to nowy rodzaj sportu, który pod wzgłę-

dem zaożeń przypomina strategię czasu rzeczywistego. Gracz otrzymuje kasę, którą zamienia na jednostki (roboty, mutanty) o różnych wadach i zaletach, a także rozbudowuje bazę. Dochód przynoszą mu nie tylko zwycięstwa, ale i zagrania, które spodobały się widzom. Małe, usiane przeszkodami mapy wymuszają strategiczne myślenie, tyle że komputer robi tak dużo błędów, że owego myślenia się odcenia. A co zabawy? Obrona

własnego Nexusa i zniszczenie tego należącego do przeciwnika.

Rozgrywka przez pierwsze pół godziny może się podobać, lecz później raz już

monotonnością. Podobnie wypada grafika i dźwięk. No i jeszcze nędzna kamera, słaby interfejs, wreszcie brak możliwości prowadzenia badań... KUPA!



Nexagon: The Pit

9.90

Design / Graphic platformy

2

M... p... wybywaj... jak kupić komputer dla gracza?

Współczesne gry wymagają coraz szybszych komputerów. Kupno nowego sprzętu często może być jednak rozwiązaniem na krótką metę...

Dwa się bije...

Wśród producentów procesorów, jak naprawdę tylko dwie firmy: AMD i Intel. Każda z nich produkuje różnego rodzaju układów przeznaczonych dla komputerów dla graczy.

Pentium 4 to najmocniejsza i jedna z najnowszych procesorów firmy Intel. Jej największą zaletą jest wysoki współczynnik wydajności w stosunku do ceny. Wersja Pentium 4 3.0 GHz (FSB 800 MHz) kosztuje 1099 zł. Wersja Pentium 4 3.0 GHz (FSB 800 MHz) kosztuje 1099 zł. Wersja Pentium 4 3.0 GHz (FSB 800 MHz) kosztuje 1099 zł.

Intel oferuje procesory Celeron. Układy te są dostępne w dwóch wersjach: Celeron D 3.0 GHz (FSB 800 MHz) i Celeron D 3.0 GHz (FSB 800 MHz). Celeron D 3.0 GHz (FSB 800 MHz) kosztuje 699 zł. Celeron D 3.0 GHz (FSB 800 MHz) kosztuje 699 zł.

Poza zmaganiem się o przyspieszenie, producenci procesorów starają się o przyspieszenie konstrukcji. W tym celu stosują różne techniki, które pozwalają na zwiększenie wydajności procesorów.

Najpopularniejszą grupą procesorów AMD to Athlon XP. Najnowsze modele to Athlon XP 2600+ i Athlon XP 2800+. Athlon XP 2600+ ma prędkość 2.6 GHz i FSB 800 MHz. Athlon XP 2800+ ma prędkość 2.8 GHz i FSB 800 MHz.

Warto też obserwować ceny nowych układów. Athlon XP 2600+ kosztuje 699 zł. Athlon XP 2800+ kosztuje 799 zł. Wersja Athlon XP 2600+ kosztuje 699 zł. Wersja Athlon XP 2800+ kosztuje 799 zł.

Według planów AMD, wkrótce ma być wprowadzony nowy procesor, który będzie jeszcze szybszy niż obecne modele.

Warto pamiętać, że oprócz AMD i Intel, na rynku jest jeszcze jedna firma: VIA. Produkuje ona procesory C7. C7 ma prędkość 2.4 GHz i FSB 800 MHz. C7 kosztuje 499 zł.

Zakup nowego komputera nigdy nie był łatwy, jednak w obecnych czasach ta prosta czynność stała się wyjątkowo stresująca. Wystarczy wspomnieć, że co kilka miesięcy pojawia się nowy, jeszcze lepszy i szybszy model karty graficznej, a równie często ma miejsce premiera kolejnego procesora. Czy w takich warunkach można stosunkowo tanio kupić cokolwiek, wierząc, że sprzęt nie stanie się zabytkiem w ciągu pół roku? Okazuje się, że tak.

To zmienisz, tego nie

Kupując nowy komputer, warto zastanowić się, które jego komponenty będą ci służyły dłużej, a które krócej (bądź których wymiana będzie najmniej dokuczliwa). Szybko dojdiesz do wniosku, że najważniejszymi elementami będą: płyta główna, procesor oraz karta graficzna. Nie bez przyczyny te trzy podzespoły wymieniamy w takiej, a nie innej kolejności.

Płyta główna jest niewątpliwie podstawą komputera. Jeśli kupisz właściwy model, będzie ci służyła długo, znosząc cierpliwie kolejne modernizacje i wymiany pozostałych części. Dlatego też na płycie głównej nie powinieneś oszczędzać – w tym wypadku przysłowiowy wąż w kieszeni może się srogo zemścić i to w krótkim czasie.

Na co zwrócić uwagę podczas zakupu płyty? Na pewno na nazwę producenta



Duron miał być procesorem tanim, popularnym i... żyjącym dość krótko. Tak też się stało. Teraz AMD postanowiło skorzystać ze sprawdzonej marki, ale nowe Dureny to całkiem inne, nowoczesne konstrukcje.

ZALETY:
niedrogi i nowoczesny, łatwo daje się „podkręcać”

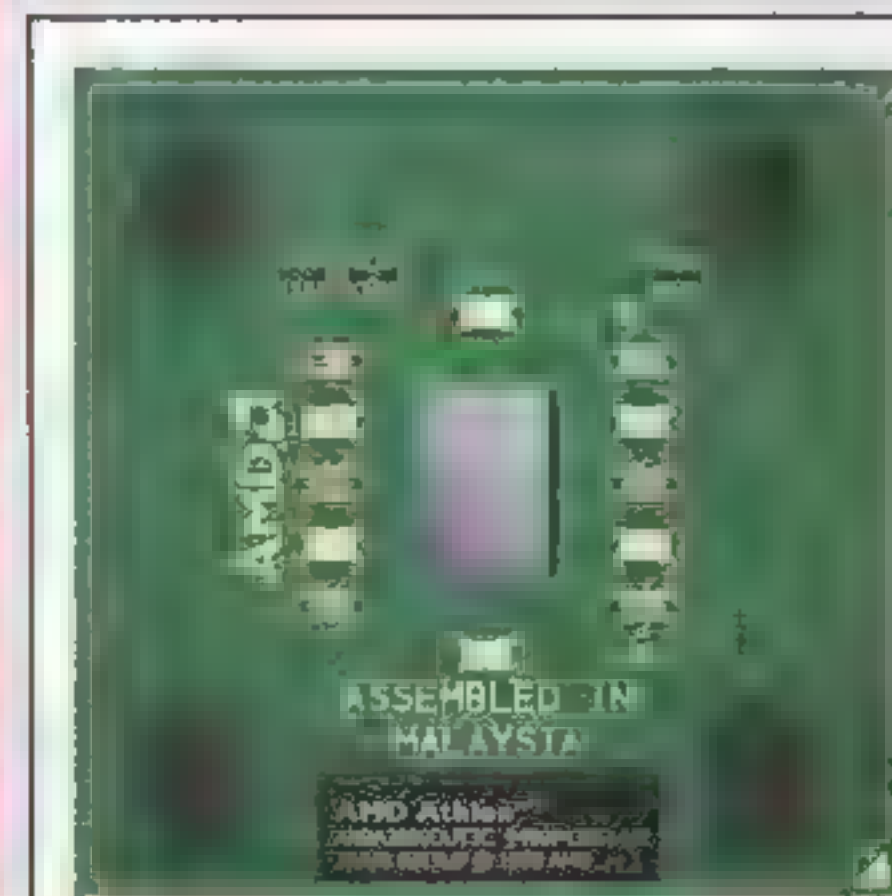
w wersji „fabrycznej” dość mała moc...

Duron: czyżby istniało życie po śmierci? Według firmy AMD – tak!

markowy towar zwykle wykonany jest dokładnie i solidnie. Jeśli tego nie zrobisz, po kilku miesiącach wpadniesz w panikę, szukając nowszych wersji BIOS'u czy sterowników. Bardzo ważne są oczywiście możliwości danej konstrukcji. Obsługa wysokich częstotliwości szyny FSB pozwoli na współpracę z przyszłymi modelami procesorów, szybkie złącze AGPx8 (lub nawet najnowsze PCI Express) umożliwi wymianę karty grafiki na bardziej wydajną, a kontroler dysków Serial ATA przyda się już w bliskiej przyszłości. Oczywiście nie musisz szaleć i brać modelu wyposażonego we wszystko, co zdołali wymyślić producenci.

Procesory...

Jaki procesor kupić? Zapewne wiele osób oburzy się, kiedy powiem, że aktualnie najbardziej opłaca się nabyć któryś z modeli Athlona XP firmy AMD.



Athlony miały złamać dominację Intela. I cel ten został osiągnięty. Pierwsze modele zostały zastąpione konstrukcjami oznaczonymi XP, teraz nadchodzi 64...

ZALETY:
cały czas unowocześniana konstrukcja, spore możliwości overclockingu, dobry stosunek ceny do wydajności

WADY:
mniejsza wydajność niż u konkurencyjnego P4

Athlon XP: wydajny, w miarę niedrogi, a do tego potrafi pokazać swoją moc...

Pentium 4 są wydajniejsze, a e i kosztują znacznie więcej – w efekcie duże, części osób po prostu na nie nie stać. Wiele nadziei wzbudziło pojawienie się najnowszych modeli Celeronów z rdzeniem Northwood 128 (2.3, 2.4, 2.5 i 2.6 GHz), jednak okazało się, że są one w większości wypadków wolniejsze od starszych przecież Athlonów XP 2500+, a nawet 1800+. Kolejną zaletą AMD jest łatwość overclockingu (podkręcania lub – po ludzku – przyspieszania częstotliwości pracy układu) – dzięki temu przy odrobinie szczęścia i umiejętności można uzyskać naprawdę wysoką wydajność za przysłowiowe grosze. Zakup Celerona można polecić w jednym wypadku: gdy planujesz później przejście na Pentium 4 (możliwość wykorzystania tej samej płyty głównej).

Kupując procesor AMD, zwróć uwagę, że oznaczenia modelu nie przekładają się bezpośrednio na jego szybkość – np. układ opisany jako 2500+ pracuje z zegarem niewiele przekraczającym 1.8 GHz. Sprawdź też dokładnie oznaczenia serii na procesorze – niektóre z układów dają się bardzo łatwo przetaktować, dzięki czemu możesz uzyskać nawet 50% wzrost wydajności! (Więcej na ten temat w następnym numerze).

Przyszłość...

Przyszłość należy jednak do najnowszych konstrukcji i choć dzisiaj są one stanowczo za drogie, warto przyjrzeć się temu, co wymyślił producent.

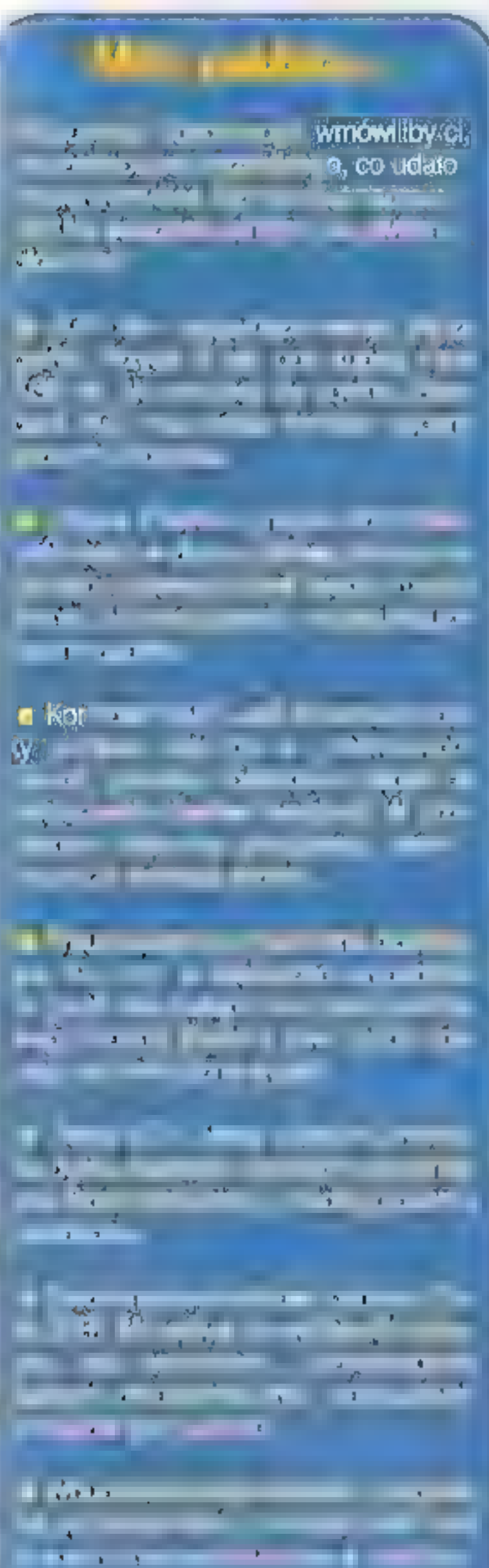
Hyper Threading Technology (Intel). Technologia pozwalająca procesorowi na jednoczesne wykonywanie kilku operacji, dzięki czemu możliwe jest zwiększenie wydajności komputera.

Aby skorzystać z zalet HT, niezbędny jest odpowiedni system operacyjny oraz oprogramowanie wykorzystujące tę technologię.

■ Możliwość współpracy ze sobą kilku procesorów (Intel, AMD). Komputery zbudowane z użyciem kilku procesorów będą oferowały znacznie większą wydajność. Spadek cen i rozwój technologii sprawi, że nawet domowe pecety będą mieć 2 czy 4 procesory.

■ Technologia 64-bitowa (Intel, AMD). Sprzedawane dotąd układy były 32-bitowe. Podwojenie szerokości szyny danych układów powinno przynieść wzrost wydajności umożliwiając jeszcze większy rozwój multimedii. Domowe kompy będą w stanie generować lepszej jakości obraz 3D, także animowany, czy w czasie rzeczywistym przetwarzać filmy i dźwięk.

■ Hyper Transport (AMD). Technologia pozwalająca przyspieszyć do 48 razy transfer danych pomiędzy określonymi podzespołami komputera.





Celeron to procesor przeznaczony do prostych zadań. Intel tego nie kryje, jednak mimo to wielu użytkowników spodziewa się produktu dorównującego P4. Na próżno.

ZALETY:
tańszy niż P4. Korzysta z tej samej konstrukcji płyt głównych

WADY:
niska wydajność

Celeron: 4-krotnie szybsze niż białoszyszka mu

Grafika nam fika...

Wybór karty graficznej może przyprawić o bólesci nawet najbardziej doświadczonych użytkowników. Nie dość bowiem, że mamy do czynienia z dwoma rywalizującymi gigantami w postaci nVidia, oraz ATI, to jeszcze obydwie firmy nieźle namieszały z oznaczeniami kolejnych modeli kart, wmawiając wszystkim, że najnowsze jest najszybsze. W wypadku GeForce'ów modele oznaczone wyższym numerem są faktycznie nowocześniejsze (kupując kartę zwróć uwagę na GeForce 3, GeForce 4 bądź GeForce FX), jednak 3 i 4 występują w odmianach MX (słabsze i pozbawione części funkcji) oraz Pro i Titanium (wydajniejsze, bo korzystające np. z szybszych pamięci), zaś poszczególne odmiany FX różnią się oznaczeniem cyfrowym. Podobnie jest z ATI, choć tutaj zdarza się, iż ta sama karta po zastosowaniu kilku sztuczek (nieoficjalne sterowniki) może przekształcić się w model wyższy. Ale jest też możliwe, że nie da się z niej nic wyrzesać.

Jak ocalić swój portfel?

Nie oszukujmy się – pójście na zakupy będzie dość przykre dla kieszeni. Za nowe, szybkie komponenty trzeba niestety zapłacić sporo.

■ Wśród najtańszych kart graficznych (do około 300 zł) nadal pierwsze miejsce zajmuje GeForce 4 MX 440 – uważa, oplota się kupować wyłącznie modele 128-bitowe! Całkiem przyzwoitym zakupem byłby też Radeon 9000, tylko że... może on mieć problemy z niektórymi grami, do czego się przystąpiła sama firma ATI.

■ W cenie do 400 zł można nabyć GeForce'a FX 5200, jednak warto pamiętać, iż oferuje on wydajność porównywalną z GeForce 4 MX 440 x8, ale za to jest w pełni zgodny z DirectX 9. Podobną kwotę trzeba będzie wydać na Radeon 9100, a tu też trzeba uważać na możliwość wystąpienia problemów z częścią gier. Niestety, ten

mankament dotyczy praktycznie wszystkich kart ATI od 9000 do 9800.

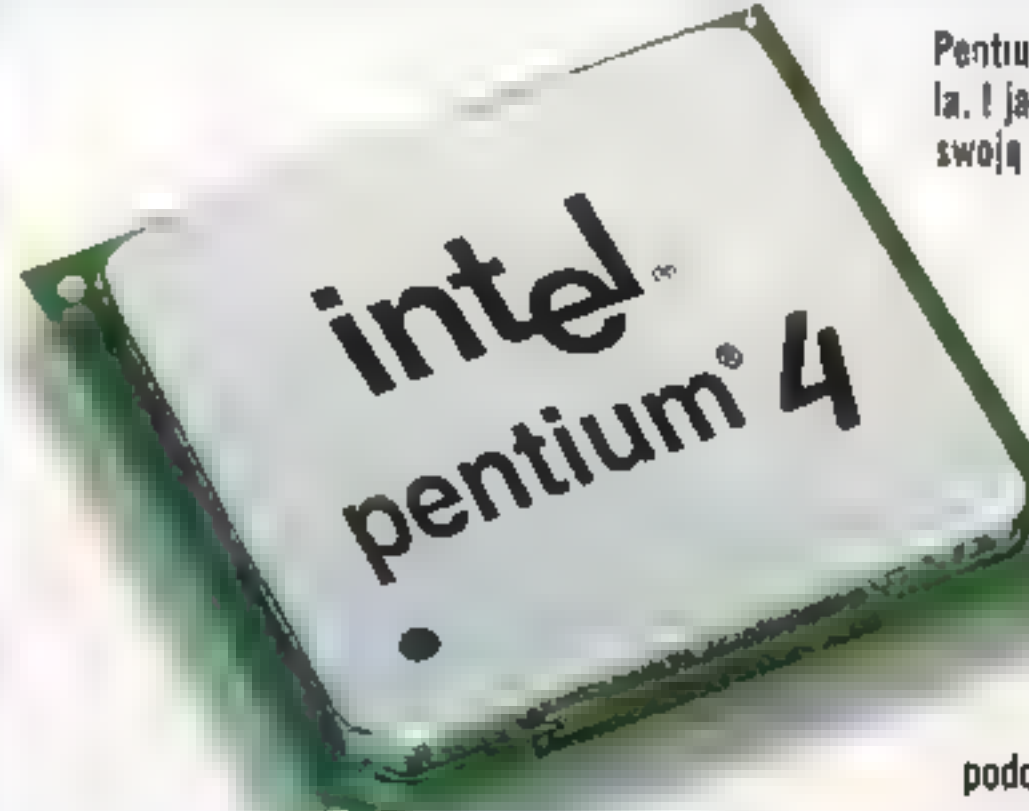
■ Mogąc wydać od 600 do 800 złotych, nie nastawiaj się na żadne cuda. Za tę sumę dostaniesz albo GeForce'a FX 5600, albo Radeon 9600. I każda z nich w starszych grach, zgodnych z DirectX 8.1, będzie słabsza od GeForce 4 Titanium.

■ Aby kupić coś naprawdę super, musisz wydać około 1000 zł. Za taką sumę dostaniesz Radeon 9600 Pro albo GeForce FX 5600 Ultra.

■ Znacznie prościej wygląda zakup płyty głównej dla procesorów AMD. Tutaj już za 200 zł można nabyć przystoitego Asusa A7V266-C bądź Asrocka K7VT2, który z powodzeniem obsłuży procesor Athlon XP 1800+. Pamiętaj jednak, że taka konstrukcja w przyszłości nie da rady przyjąć szybszych procesorów.

■ Warto więc zainwestować około 300 – 400 zł, wybierając którąś z płyt zbudowanych na chipsecie nVidia – nForce2 – Soltek 75FRN2-L albo Abit NF7. Zwiennicy chipów VIA mogą zaś kupić Gigabyte GA-7VT600.

■ Sam procesor to wydatek od 300 zł za Athlona XP 2000+ do około 1400 zł za Athlona XP 3000+. Za mniej więcej 180 zł można zaś nabyć Durona 1.4 GHz, kilkadziesiąt złotych droższy będzie model 1.6 GHz.



Pentium 4 to jedna z gwiazd Intel. I jak na gwiazdę przystało, ma swoją cenę oraz odpowiednie wymagania.

W zamian jednak oferuje ogromny potencjał.

ZALETY:
nowoczesny, wydajny

WADY:
wysoka cena, podobną wydajność można uzyskać znacznie taniej

Parząc na oznaczenia procesorów i napisy na płytach głównych, łatwo kompletnie się pogubić – nie dziwnego, producenci nie ułatwiają życia użytkownikom i atakują ich kolejnymi tajemnymi skrótami. Co który z nich oznacza? Zaraz to wytłumaczymy.

■ **Częstotliwość pracy procesora** – szybkość podana w MHz lub GHz, z jaką pracuje cały układ (różni, pamięci cache L1 i L2) lub (w niektórych wypadkach) tylko jego rdzeń. Na przykład częstotliwość pracy układu wynosi około 1.5 GHz. Częstotliwość pracy procesora stanowi zawsze wielokrotność FSB.

■ **FSB (Front Side Bus)** albo **prędkość** – szybkość, z jaką pamięć RAM komunikuje się z procesorem.

■ **Prędkość** – może, zwłaszcza w starszych modelach płyt głównych, prędkość pracy szyn oraz AGP (2x PCI). Dzięki informacji o prędkości magistrali można optymalnie dobrać parametry pamięci RAM. Przykładowo, dla FSB 133 MHz przeznaczone są pamięci DDR 266. Zwiększając FSB, można poprawić wydajność całego komputera.

■ **Mnożnik** – parametr określający w jaki sposób uzyskiwana jest częstotliwość robocza procesora dla danej szybkości FSB. Np. w wypadku naszego testowego Athlona XP 1800+ wydajność 1.5 GHz uzyskiwane jest z FSB 133 x mnożnik 11.5. Zwiększając mnożnik, można przyspieszyć procesor.

A może... nie kupować?

Jeśli szkoda ci gotówki, możesz spróbować wycisnąć ze swojego dotychczasowego sprzętu więcej mocy. Oczywiście, nie zawsze jest to możliwe, a i wyniki mogą być takie sobie. Jeśli jednak chcesz spróbować, to polecamy lekturę przyszłego numeru CLIC-KA!, gdzie napiszemy, w jaki sposób można przyspieszyć procesory AMD.

Sztuka smażenia

Oba programy są ciągle aktualizowane – zmiany wymuszają nowe funkcje nagrywarek oraz rosnące wymagania użytkowników. Oba programy są płatne – piki można pobrać ze strony producenta, jednak do uruchomienia aplikacji w pełnej wersji potrzebny

jest specjalny klucz, który trzeba kupić. Najczęściej jednak któryś z programów dostarczany jest w pełnej wersji wraz z nagrywarką. Producenci ostatnio częściej wybierają Nero, choć czasami pojawia się i CD Creator. Za Nero przemawiają ogromne możliwości, kolejnym piusem jest też polski interfejs – niestety, CD Creator

Pośród programów do nagrywania płyt niepodzielnie króluje Ahead Nero Burning ROM. Drugie miejsce przypadło Easy CD Creatorowi. Czym różnią się ci dwaj konkurenci?

komunikuje się z użytkownikiem tylko w języku angielskim.

Wybór programu do nagrywania to trudna decyzja. Najnowsza wersja Nero zdecydowanie wygrywa z konkurencją, ale na dniach powinna pojawić się kolejna, szósta odsłona Easy CD Creatora, więc nie jest jeszcze przesądzone. Najlepiej przetestować

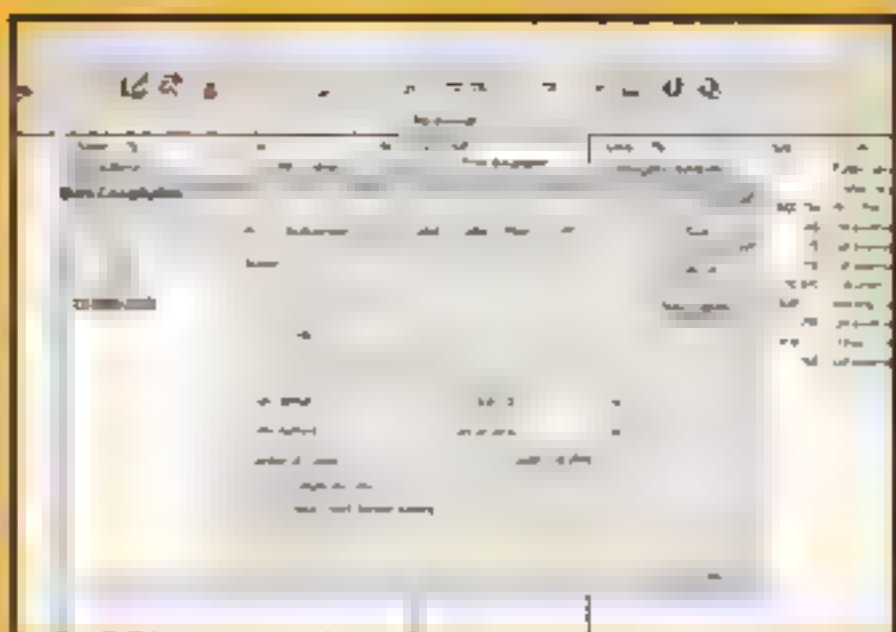
obie aplikacje i wybrać tę ulubioną. Niestety, ze względu na sposób obsługi nagrywarek przez Windows nie ma możliwości używania obu programów na jednym komputerze

Nero Burning ROM

Przez długi czas Nero był po prostu brzydszy od konkurencji. Standardowy interfejs użytkownika z dwoma ekranami zawierającymi struktury katalogów jest szary, smętny i kojarzy się z zamierzchłymi czasami dosowego Norton Commandera. Autorzy poważnie potraktowali krytykę swojego programu i wzięli się intensywnie za jego upiększanie. Aby uniknąć uwag ze strony fanatyków klasycznego wizerunku, w najnowszych wersjach program został podzielony na dwie części, tak że w efekcie użytkownicy otrzymali właściwie dwie zupełnie różniące się sposoby użytkowania aplikacji. Po instalacji możesz wybrać dwie ikony Nero Burning ROM i Nero Express. Pierwszy program niewiele się zmienił w porównaniu z poprzednimi wersjami. Poprawiono jedynie odrobinę wygląd i zmieniono ikony na bardziej kolorowo. Interfejs nadal podzielony jest na dwa podstawowe ekrany ze strukturą katalogów komputera przygotowywanego projektu.

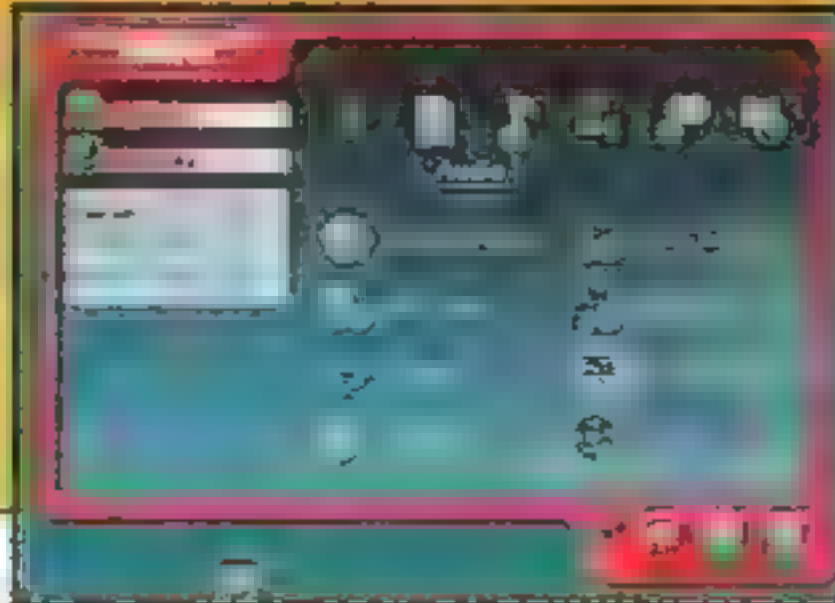
Wypalanie płyty rozpoczyna się od wybrania jej rodzaju. Program oferuje zapis praktycznie wszystkich możliwych standardów, włącznie z płytami hybrydowymi i z zapisem pakietowym. Okienko wyboru umożliwia także skonfigurowanie wszystkich zaawansowanych opcji, które mniej dociekliwi użytkownicy mogą po prostu zignorować. Po przygotowaniu płytki, (co niestety trzeba zrobić trochę „na oko”, bo do dyspozycji jest tylko pasek orientacyjnie przedstawiający ilość przygotowanych danych), wystarczy wybrać opcję Burn / Wypal.

Zupełnie inaczej pracuje się z Nero Express. Po uruchomieniu ukazuje się okienko wyboru typu płyty, bardzo podobne do tego znanego z CD Creatora. Oprócz standardowych opcji zapisu danych i muzyki dostępne są także płytki zawierające MP3 lub WMA, VideoCD oraz kopiarka do płyt. Jest ona równie prosta jak u konkurencji i umożliwia stworzenie identycznej płytki kilkoma kliknięciami



Rewolucyjny jest także interfejs do przygotowywania płyt z danymi. Po wybraniu stosownej opcji większą część ekranu zajmie pojedyncze okienko projektu. Aby umieścić w nim jakiś plik, wystarczy przeciągnąć go ze zwykłego okienka Windows. Poniżej umieszczono tradycyjny pasek obrazujący ilość przygotowanych danych. Tę samą informację można wreszcie odczytać bardziej precyzyjnie, z dokładnością do jednej dziesiątej megabajta, dzięki umieszczeniu odpowiedniego licznika. Po przygotowaniu projektu wystarczą dwa kliknięcia i można rozpocząć wypalanie.

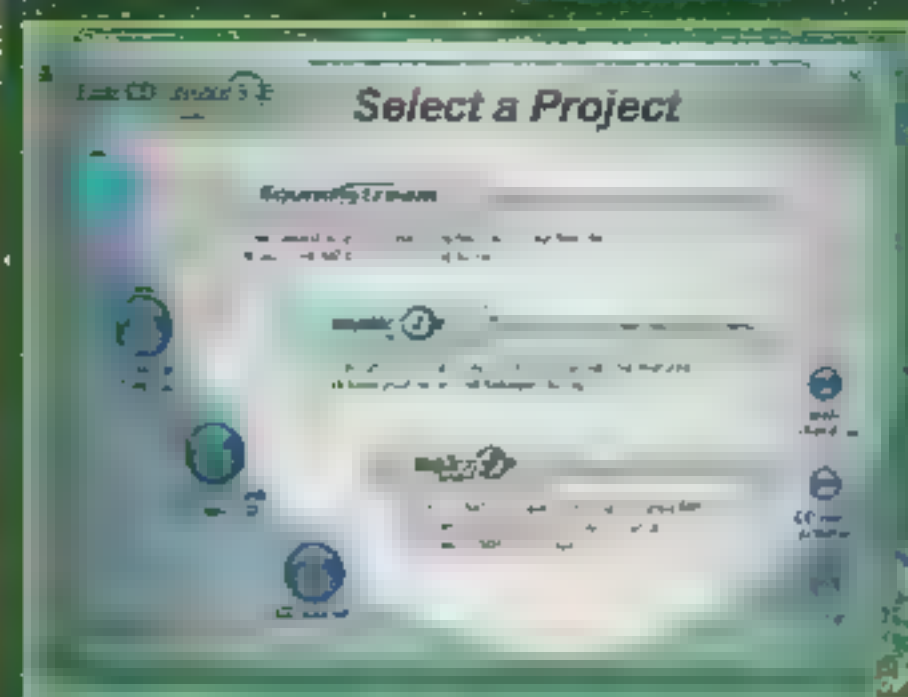
Dodatkowo w najnowszej wersji Nero autorzy dodali kolejne ułatwienie – Nero StartSmart. Jest to mały programik będący skrótem do wszystkich opcji pakietu. Korzystając z niego nie trzeba się zastanawiać, w jaki sposób wykonać określony rodzaj płyty. Wystarczy wybrać odpowiednią opcję i program poprowadzi dosłownie za rękę. Najczęściej wykorzystywane opcje można dodać do zakładki Uлюбione i mieć je dostawne pod ręką. Razić może tylko wyjątkowo kolorowy interfejs, ale to chyba kwestia gustu.



Easy CD Creator

Pozostaje trochę w cieniu Nero, mimo że oferuje całkiem podobne możliwości. Po instalacji i obowiązkowym przeładunku systemu automatycznie uruchomi się menu wyboru czynności, którą chcemy wykonać. Jest to najprostszy sposób, nie wymagający przebijania się przez kolejne ekrany ani wybierania żadnych dodatkowych opcji. Dostępne są cztery podstawowe opcje: płyta z danymi, muzyką, zdjęciami lub filmami oraz skopiowanie już istniejącej płyty.

Kopiarka płyt zachwyca swoją prostotą, wystarczy określić napęd źródłowy i docelowy, i wcisnąć Copy (oczywiście obydwie funkcje może spełnić nagrywarka, wtedy obraz płyty zostanie najpierw nagrany na dysk twardy, a dopiero potem na czystą płytkę). Dla wymagających istnieje zakładka Advanced, pozwalająca na ręczne zmodyfikowanie trybu czy prędkości zapisu.



Wybranie opcji zapisu filmu lub zdjęć otwiera kolejne możliwości. Mając już nagrany film można po prostu wypalić go jako VideoCD i odtworzyć na innym komputerze lub na większości stacjonarnych odtwarzaczy DVD. Jeśli nie jesteś do końca zadowolony z filmu, możesz go zmodyfikować wykorzystując program Video Impression. Umożliwia on także nagranie filmu np. przy pomocy kamery internetowej. Własnoręcznie nagrany film można także połączyć z widowiskową animacją, nagrać na płytę i przesłać znajomym. Umożliwia to opcja

Video Postcard – do wyboru jest kilka standardowych tematów, ale zawsze można wymyślić coś całkowicie nowego. Odpowiednia opcja umożliwia także uporządkowanie cyfrowych zdjęć i nagranie ich na płytę.

CD Creator, oprócz standardowego zapisywania danych, oferuje także obsługę trybu pakietowego, umożliwiającego dogrywanie danych na płytkę przez dowolny program. Nagrywarka zmienia się wtedy w stację dysków o dużej pojemności. Gdy zdecydujesz się wypalić płytkę z muzyką, program zaoferuje zapis normalnej płyty CD lub płyty z MP3. W przypadku wybrania drugiej opcji, program automatycznie dołączy playlistę obsługiwaną przez wszystkie najpopularniejsze odtwarzacze muzyki, takie jak WinAmp czy Media Player. Dodatkowy program umożliwia zgranie i „odszumienie” nagrań z kaset magnetofonowych lub płyt gramofonowych. Aby wykorzystać tę możliwość, konieczne jest jednak zakupienie dodatkowego kabelka.

Kiedy projekt płyty jest gotowy, wystarczy wcisnąć duży czerwony przycisk z podpisem Record i wybrać ilość kopii, prędkość zapisu, ewentualnie tryb i gotowe. Po nagraniu płyty program zaproponuje stworzenie okładki do płyty z wykorzystaniem dołączonego kreatora. Cała obsługa jest bardzo prosta i przejrzysta, do wykonania większości typów płyt wystarczy kilka kliknięć. Osoby, które chcą mieć większy wpływ na to, co wypalają, mogą skorzystać z dużej ilości zaawansowanych opcji, które pozwalają wszystko ustawić ręcznie.

— Krzysztof Adamczyk

SUPER LOGOSY i dzwonki

BAW SIĘ
RAZEM
Z NAMI

WIADOMOŚCI GRAFICZNE
SMS 7265 / 2,44 zł TOP 5



NEW LOGOSY

SMS
7164
1,22 zł

Low Credits
AA09.019811

CHAI KONTAKT
AA09.007209

PERIOD LOW ERROR!
AA09.018401

AA09.005205

AA09.016941

AA09.008066

AA09.002314

AA09.005804

AA09.002552

AA09.005753

AA09.002775

AA09.017883

AA09.002847

AA09.002929

AA09.002617

AA09.007212

AA09.002618

AA09.018029

AA09.002461

AA09.016297

AA09.002995

AA09.002901

AA09.002320

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.005811

AA09.003798

AA09.016236

AA09.017883

AA09.005804

AA09.002552

AA09.005753

AA09.002775

AA09.017883

AA09.002847

AA09.002929

AA09.002617

AA09.007212

AA09.002618

AA09.018029

AA09.002461

AA09.016297

AA09.002995

AA09.002901

AA09.002320

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002995

AA09.002901

AA09.002320

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002995

AA09.002901

AA09.002320

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002995

AA09.002901

AA09.002320

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002995

AA09.002901

AA09.002320

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002995

AA09.002901

AA09.002320

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

AA09.002288

SUPERHITY TOP 10

- SMS 7265 - 2,44 zł
- AA09.021377 The Rasmus, In The Shadows
 - AA09.021576 Scooter, Maria I Like It Loud
 - AA09.019627 DJ Bobo, Chihuahua
 - AA09.021623 One-T Cool-T, Magic Key
 - AA09.017083 Peja/Slums Attack, Głucha Noc
 - AA09.021375 Linkin Park, Numb
 - AA09.021575 Paul Sean, Get Busy
 - AA09.021374 Reni Jusis, Kiedyś Cię znajdę
 - AA09.021376 Łzy, Anka, ot tak
 - AA09.019998 Evenescence, Bring Me To Life

NEW LOGOSY

SMS 7164

Low Credits

CHAI KONTAKT

PERIOD LOW ERROR!

AA09.005205

AA09.016941

AA09.008066

AA09.002314

AA09.005804

AA09.002552

AA09.005753

AA09.002775

AA09.017883

AA09.002847

AA09.002929

AA09.002617

AA09.007212

AA09.002618

AA09.018029

AA09.002461

AA09.016297

AA09.002995

AA09.002901

AA09.005811

AA09.003798

AA09.016236

AA09.017883

AA09.005804

AA09.002552

AA09.005753

AA09.002775

AA09.017883

AA09.002847

AA09.002929

AA09.002617

AA09.007212

AA09.002618

AA09.018029

AA09.002461</

Wymiana plików w Sieci

- zakazane owoce smakują najlepiej

Wymiana plików przez Sieć to jedno z ulubionych zajęć internautów. Warto więc przybliżyć kilka programów, które służą do tego celu...

Kazaa Lite

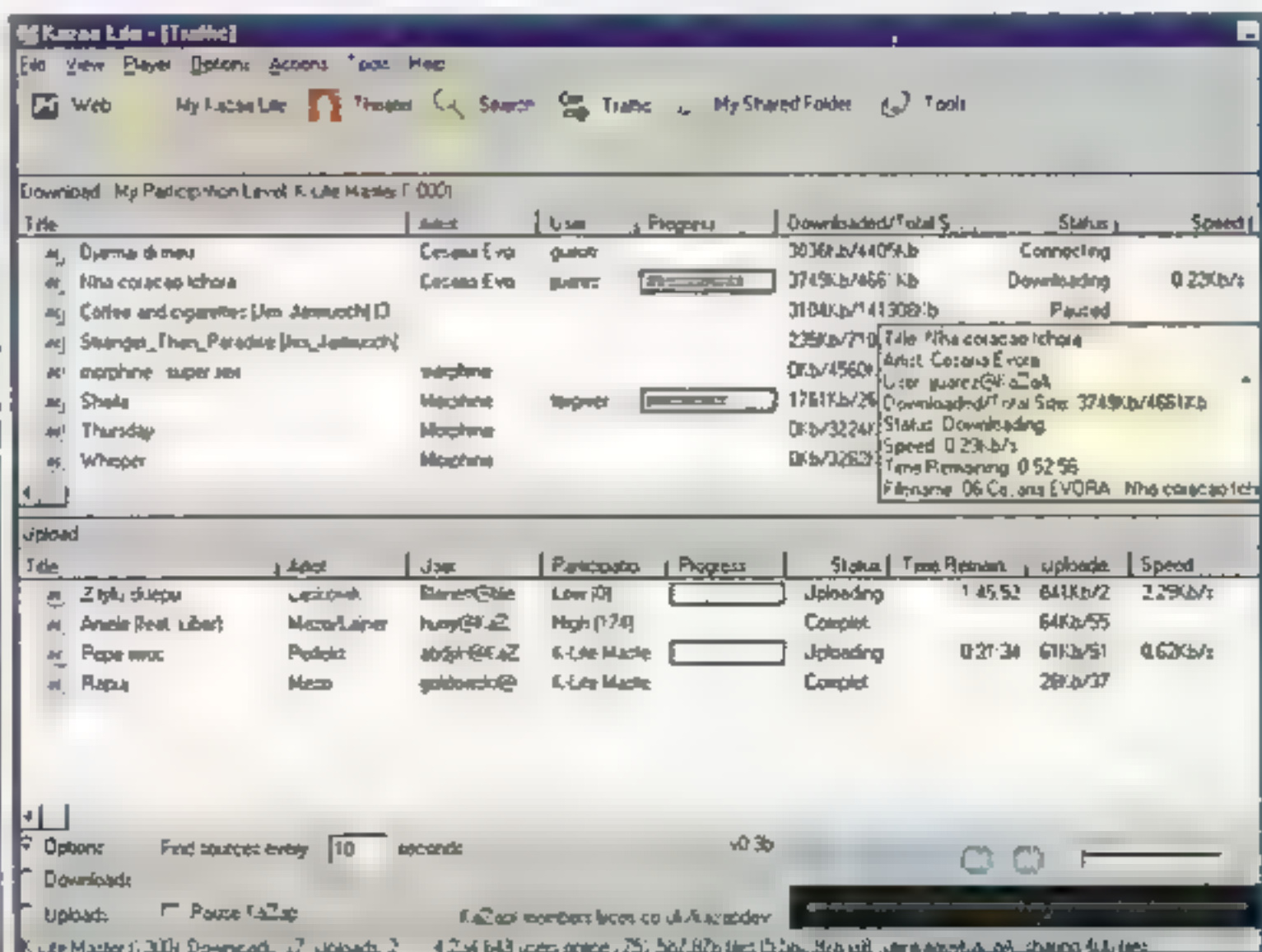
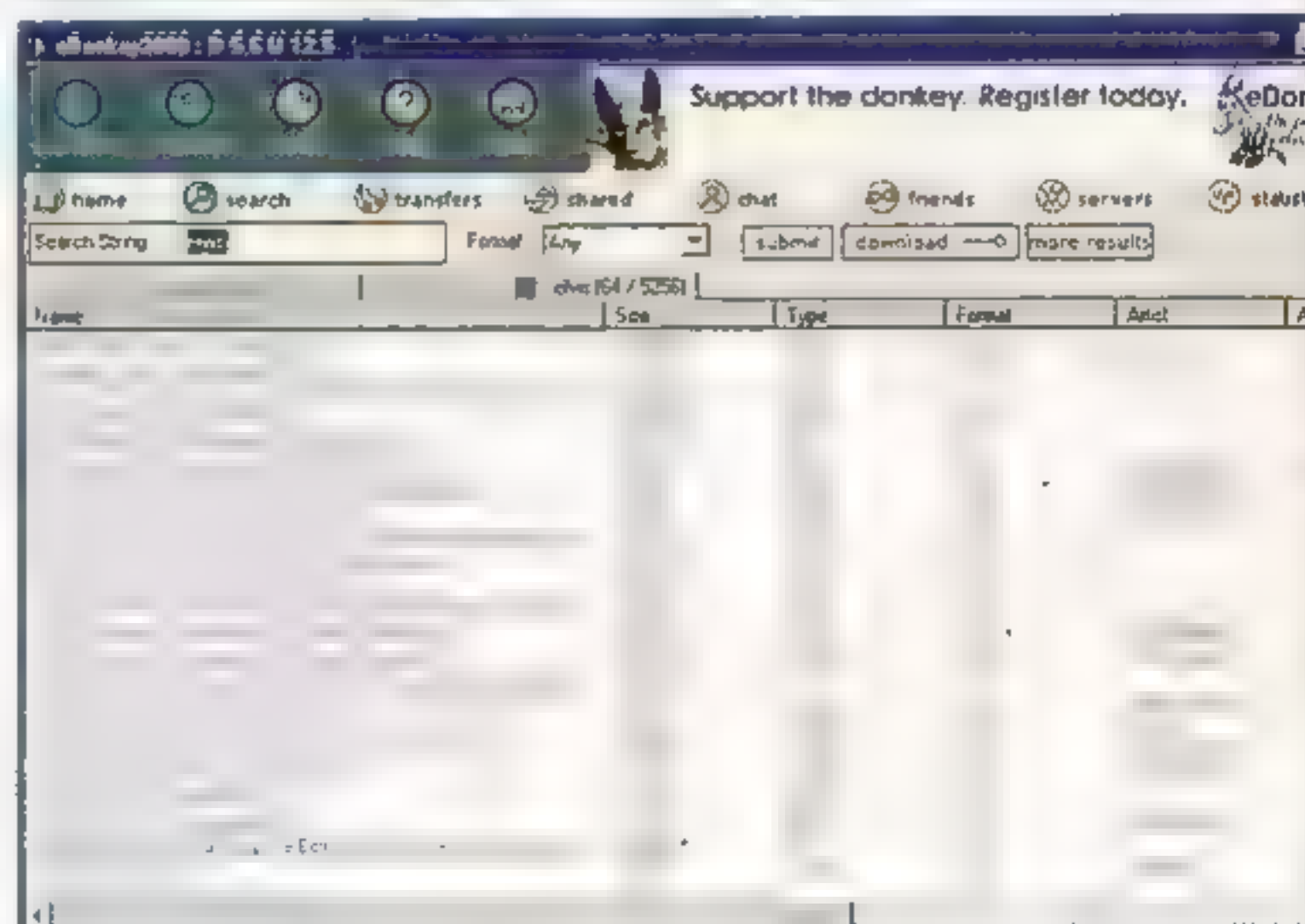
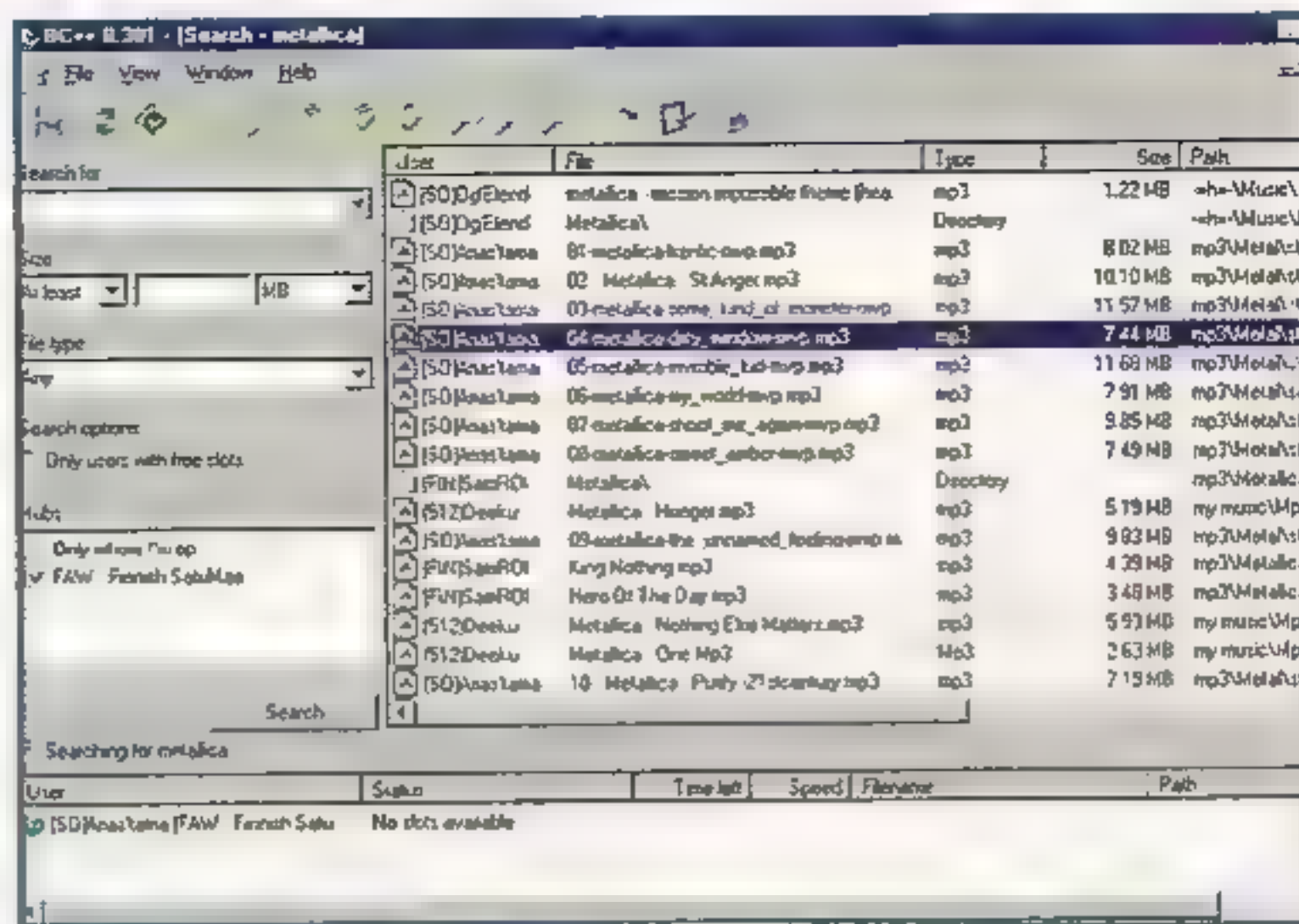
Jednym z najważniejszych programów umożliwiających wymianę plików poprzez Sieć jest niewątpliwie Kazaa Media Desktop. Swą sławę zawdzięcza dużej liczbie użytkowników (dochodzącej nawet do 4 mln!). Kazaa należy do grona darmowych programów, za których użytkowanie trzeba płacić... oglądając mniej lub bardziej nachalne reklamy. Korzystając z programu, będziesz także szpiegowany! A pieniądze za informacje dotyczące twojego internetowego stylu życia zainkasują właściciele programu. Część inwigilująca twoje poczynania w Sieci jest integralnym elementem Kazaa, a usunięcie jej, np. programem antyszpiegowskim, spowoduje unieruchomienie aplikacji. Na szczęście można korzystać z Kazaa, nie płacąc „haraczu” autorom – umożliwia to darmowa Kazaa Lite. Wygląda praktycznie identycznie jak komercyjna wersja, ale pozbawiona jest okienka na reklamy i szpiega.

Jakie możliwości ma Kazaa? Dostępną. Przy pomocy tego programu można ściągać pliki muzyczne, filmowe, programy, zdjęcia itd. Praktycznie możesz kopiować wszystkie rodzaje plików, jakie udostępniają użytkownicy. Najwięcej oczywiście jest muzyki, ale można znaleźć także sporo filmów i trochę programów (zazwyczaj tych najbardziej popularnych).

Interfejs Kazaa jest przejrzysty, przypomina przeglądarkę internetową. Umieszczone na głównej belce przyciski otwierają ekrany ze stroną domową, podglądem plików, zarządzaniem własnymi plikami, wyszukiwarką, ściąganiem/wysyłaniem plików. Wyszukiwarka umożliwia znajdowanie plików poprzez tytuł, wykonawcę, album, nazwę pliku itd. Dodatkowo opcje zaawansowane umożliwiają wy-

szukiwanie z wykorzystaniem kilku kryteriów jednocześnie czy zawężenie wyników wyszukiwania do plików o określonej jakości czy wielkości. Ze względu na ilość użytkowników poszukiwanie trwa dość długo, często także program kończy szukać, mimo że nie dotarł do wszystkich. Warto kilkakrotnie powtórzyć to samo zapytanie (klikając Search More). Często przy pomocy tej prostej sztuczki można znaleźć kilkakrotnie więcej plików. Bardzo przydatna jest także opcja przejrzenia plików udostępnianych przez osobę, od której już ściąga się jakieś dane.

Ogromną wadą Kazaa jest natomiast brak znanej z innych programów opcji wyszukiwania kilku plików jednocześnie. Powoduje to, że czasami trzeba kilkakrotnie wpisywać jedno zapytanie w odstępie kilku czy kilkunastu minut. Program ogranicza także ilość rezultatów do 200, co utrudnia bardziej skomplikowane wyszukiwanie. Kolejną wadą Kazaa jest niezręczność niektórych użytkowników. Bardzo często w Sieci krążą pliki o zawartości innej niż wskazywałoby na to ich nazwa. Dlatego, aby uniknąć rozczarowania, warto korzystać z opcji podglądu ściąganego pliku, szczególnie w przypadku dużych plików, np. filmów. Idealnie nadaje się do tego program AVI Preview, dostępny w menu Tool. Kazaa całkiem dobrze radzi sobie ze ściąganiem, oczywiście prędkość zależy od szybkości łącza, jakim dysponujesz i jakim dysponuje osoba udostępniająca plik. Program potrafi też dzielić plik i obsługiwać kilku użytkowników. Przy odrobinie szczęścia można osiągnąć połączenie nawet z kilkunastoma osobami na raz! Realny transfer dochodzi momentami nawet do 60-80 Kb/s, acz niestety nie jest to normą. Zazwyczaj osiąga się kilka, kilkanaście Kb/s, co pozwala ściągać muzykę. Pobranie czegoś większego wymaga jednak sporej cierpliwości. Często pręd-



kość ściągania jednego pliku można poprawić także poprzez zatrzymanie pobierania innych. W Sieci dostępnych jest wiele programów zwiększających funkcjonalność Kazaa. Szczególnie warto wypróbować SpeedUp i KaZaP! Pierwszy zwiększa szybkość transferów, drugi poprawia mechanizm poszukiwania dodatkowych źródeł ściąganego pliku.

Kazaa Media Desktop 2.5.2

Dostępna na: Windows XP, Windows 2000, 98, Me
Strona www: www.kazaasite.com

Wielkość pliku instalacyjnego: 398 kB

Kazaa Lite K++ 2.4.3

Dostępna na: Windows XP, Windows 2000, 98, Me
Strona www: www.kazaasite.com

Wielkość pliku instalacyjnego: 3.17 MB

WinMX

Programem bardzo podobnym do Kazaa jest WinMX. Po uruchomieniu ukazuje się podobny interfejs użytkownika. Program umożliwia także wy-

szukiwanie w podobnym zakresie jak Kazaa. Ogromnym plusem jest natomiast prędkość wyszukiwania oraz możliwość jednoczesnego poszukiwania kilku plików. Przydatna jest także opcja wyświetlania ilości osób czekających w danym miejscu w kolejce – pozwala to uniknąć najbardziej zatłoczonych miejsc. Oprócz tego program wyświetla prędkość łącza, jakim dysponuje użytkownik, oraz wielkość pliku. Przy instalacji programu zostaniemy zapytani, jakie rodzaje plików chcemy ściągać. Oprócz muzycznych można wybrać także filmowe, zdjęcia, archiwa i programy. W praktyce poprzez WinMX najwięcej dostępnych jest plików muzycznych, można znaleźć także sporo filmów oraz część popularnych programów. Wyszukiwanie nie jest w żaden sposób ograniczone, co czasami daje efekt podobny do szukania poprzez wyszukiwarkę internetową – program znajduje kilka tysięcy plików. Mimo pozornego bogactwa, stosunkowo trudno jest zacząć coś ściągać. W Kazaa zazwyczaj gdy znajdzie się jakiś plik, praktycznie od razu można zacząć pobierać go na dysk. W WinMX okazuje się, że mimo znalezienia kilkunastu osób po-

siadających poszukiwaną piosenkę czy teledysk, trzeba czekać w ogromnych kolejkach. Często nawet wybrane utwory zaznaczonego w wyszukiwarce na zielono – co oznacza natychmiastową dostępność – nie gwarantuje sukcesu, bo w międzyczasie ktoś zdążył już rozpocząć pobieranie.

Prędkości w WinMX nie zachwycają, zazwyczaj ściąganie odbywa się przy kilku, góra kilkunastu Kb/s. Stosunkowo ciężko przychodzi programowi także znajdowanie dodatkowych źródeł dla plików. W tym przypadku pomaga ręczne „pogonienie” programu przy pomocy opcji Find Sources Now, która dostępna jest po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na ściągany plik.

WinMX 3.31

Dostępny na: Windows XP, Windows 2000, 9x, Me

Strona www: www.winmx.com

Wielkość pliku instalacyjnego: 752 Kb

DirectConnect++

Mniej znanym programem umożliwiającym wymianę plików jest DirectConnect++. Działa on na trochę innej zasadzie niż pozostałe programy. Aby móc wymieniać się plikami, konieczne jest połączenie się do lokalnego serwera (tzw. huba). Nie zawsze jest to proste, bowiem część serwerów ma określone wymagania dotyczące np. prędkości łącza połączonych internetowców czy ilości udostępnianych plików. Większość natomiast ogranicza liczbę użytkowników. Informacje na temat wymagań znajdują się w opisie danego serwera. Serwery znajdują się w różnych krajach, oprócz polskich najlepiej korzystać z czeskich, szwedzkich lub niemieckich. Jeśli dysponujesz szybkim stałym łączem, warto dobrać serwer mający ograniczenie tego typu (posiadające np. 0.5 MB+ w opisie). Można połączyć się także z kilkoma hubami, co pozwala zwiększyć liczbę dostępnych plików. Program umożliwia standardowe wyszukiwanie poprzez typ pliku, dostępne jest także ogólne forum (coś w rodzaju czatu), na którym można ewentualnie zapytać się o daną rzecz. Oczywiście najlepiej pytać w języku kraju, z którego pochodzi hub lub po angielsku. Jeśli ktoś udzieli odpowiedzi, można podziękować mu na kanale prywatnym.

Co można znaleźć poprzez DC++? To w dużej mierze zależy od huba. Przede wszystkim muzykę, filmy i programy. A po za tym bardzo dużo nikomu niepotrzebnych rzeczy – użytkownicy udostępniają wszystko co się da, aby spełnić wymagania co do ilości udostępnianych plików. Zdarzają się także kwiatki jak zdjęcia z pierwszej komunii. Niektórzy

desperaci udostępniają całe dyski z „zainstalowanymi” programami, co często powoduje zamieszanie i zaśmieca wyniki wyszukiwań. Bardzo przydatna jest opcja zawężenia poszukiwań tylko do użytkowników posiadających wolny slot – czyli umożliwiających natychmiastowe rozpoczęcie ściągania. Transfery w DC++ nie porażają. W zależności od huba wynoszą od kilku do kilkunastu Kb/s.

DirectConnect++ 0.301

Dostępny na: Windows XP, Windows 2000, 9x, NT

Strona www: <http://dcplusplus.sourceforge.net>

Wielkość pliku instalacyjnego: 1.99 MB

eDonkey 2000

Osiłek prezentuje się najskromniej z całego towarzystwa. Oferuje opcję wyszukiwania poprzez typ pliku. Można prowadzić kilka wyszukiwań jednocześnie. Po przejrzeniu dostępnych zasobów otrzymuje się jedynie suche informacje o ilości dostępnych plików oraz o ich wielkości. Imponuje natomiast ilość dostępnych danych. Program obfituje szczególnie w filmy i aplikacje, ale zwiennicy MP3 także powinni poczuć się zadowolonymi. Przeróżne tempa pobierania plików. Często jest to niecały kilobajt, czasami program osiąga kilka kilobajtów. Do bardzo rzadkich przypadków należą sytuacje, gdy prędkość sięgnie kilkunastu Kb na sekundę. Program oferuje ciekawą opcję uwspólniania plików częściowościami. Dzięki niej możliwe jest np. pobieranie części filmu od osób, które wciąż są w trakcie jego ściągania. Działa to oczywiście także w drugą stronę, inni użytkownicy mogą pobierać fragmenty plików także od Ciebie.

eDonkey 2000 Basic 0.51

Dostępny na: PC (Windows & Linux), Macintosh

Strona www: www.edonkey2000.com

Wielkość pliku instalacyjnego: 1.2 MB

Programy do wymiany danych w sieciach P2P są prawdziwą skarbnicą plików. Bardzo często określoną muzykę bądź filmy można znaleźć tylko poprzez jedną sieć. Dlatego warto używać kilku programów. Co ciekawe, większość z nich nie łączy się ze sobą, a dysponując w miarę szybkim stałym łączem (np. Neostrala czy dostępem przez kablówkę) można pozwolić sobie na jednoczesne uruchomienie Kazy i np. WinMX. Wprawdzie komputer będzie już całkiem zablokowany – od biedy można będzie sprawdzić pocztę – ale za to wzrośnie ilość pobieranych plików.

n-gage news

Wyniki pierwszego tygodnia sprzedaży N-Gage nie były dla Nokii powodzeniem do radości. Według niezależnych źródeł pierwsze siedem dni zaowocowało opełnieniem 5 tys. egzemplarzy w Stanach i 500 w Wielkiej Brytanii. Nokia nabrała wody w usta i dopiero po jakimś czasie przedstawiła swoje dane: zdaniem producenta N-Gage, w ciągu 2 tygodni sprzedano aż 400 tysięcy egzemplarzy konsolki. Zdaniem analityków liczba ta jest mało realna, lecz Nokia odgrzała się, że do końca roku 2004 nabywców znajdzie nawet 9 milionów sztuk jej nowej zabaweczki.

W Polsce, jak to w Polsce. Bieda N-Gage nie wzbudza w naszym kraju wielkich emocji. Sytuacja zapewne legnie zmianie, gdy rodzimi operatorzy zaczną oferować konsolę w promocjach. Na Zachodzie już oferują. U nas N-Gage'owy szczyt zaczyna się prawdopodobnie w okresie przedświątecznym. Na razie cena oscyluje w okolicach 1600 złotych w Empiku – 1555 zł. Swoją drogą do Empiku wybrać się warto – w większości salonów ustawiono standy N-Gage z odpalonym TOMB RAIDEREM. Warto wpaść przyjrzeć się zabaweczce Nokii.

Tymczasem polski oddział Nokii wziął sprawy w swoje ręce i stara się zachęcić klientów do zakupu konsolki. W tym celu zorganizował bardzo ciekawą promocję. Do wygrania jest 500 zestawów, po 2 wybrane przez siebie gry. Można spróbować? Co do Nokia Game, aktualnie do zestawów N-Gage dołączana jest karta pamięci z grą FLO BOARDING. Naturalnie wszystko w ramach dorocznej zabawy.

W tegorocznej edycji Nokia Game pięćdziesięciu najlepszych graczy otrzymało konsolkę N-Gage. Dodatkowo pierwsza dwudziestka załapie się na 2 wybrane przez siebie gry. Można spróbować? Co do Nokia Game, aktualnie do zestawów N-Gage dołączana jest karta pamięci z grą FLO BOARDING. Naturalnie wszystko w ramach dorocznej zabawy.

N-Gage zbiera bardzo różne recenzje. Powoli wychodzą drobne teerry jak choćby resetowanie zegara telefonu po wyjściu z baleru na dłuższą chwilę (a robi się to często). Totatną porażką jest fakt, że dostarczony z N-Gage program PC Sja nie obsługuje komunikacji telefonu z komputerem poprzez standardowy kabel USB. Jedynie Bluetooth Krima.

Także dostępne gry wzbudziły raczej umiarkowane emocje. Konsolce wyraźnie brakuje jakiegoś świeżego, napisanego specjalnie dla niej tytułu. Konwersje to nie wszystko. Mamy nadzieję, że sytuacja wkrótce ulegnie zmianie.

Tymczasem, jaka wieść gminna niesie. W Sieć pojawiły się już pierwsze pirackie zrzuty gier, wraz z instrukcjami, jak nagrać je na zwykłą kartę MMC i odpalić na konsolce. Zdaje się, że Nokia pokpiła nieco sprawę zabezpieczeń. Mamy nadzieję, że kolejne gry będą lepiej zabezpieczone.

Ger, jak na lekarstwo, ale scena na N-Gage kwitnie. Jak grzyby po deszczu, pojawiają się odtwarzacze wideo, czytniki elektronicznych książek, menadżery plików i inne. Są na-

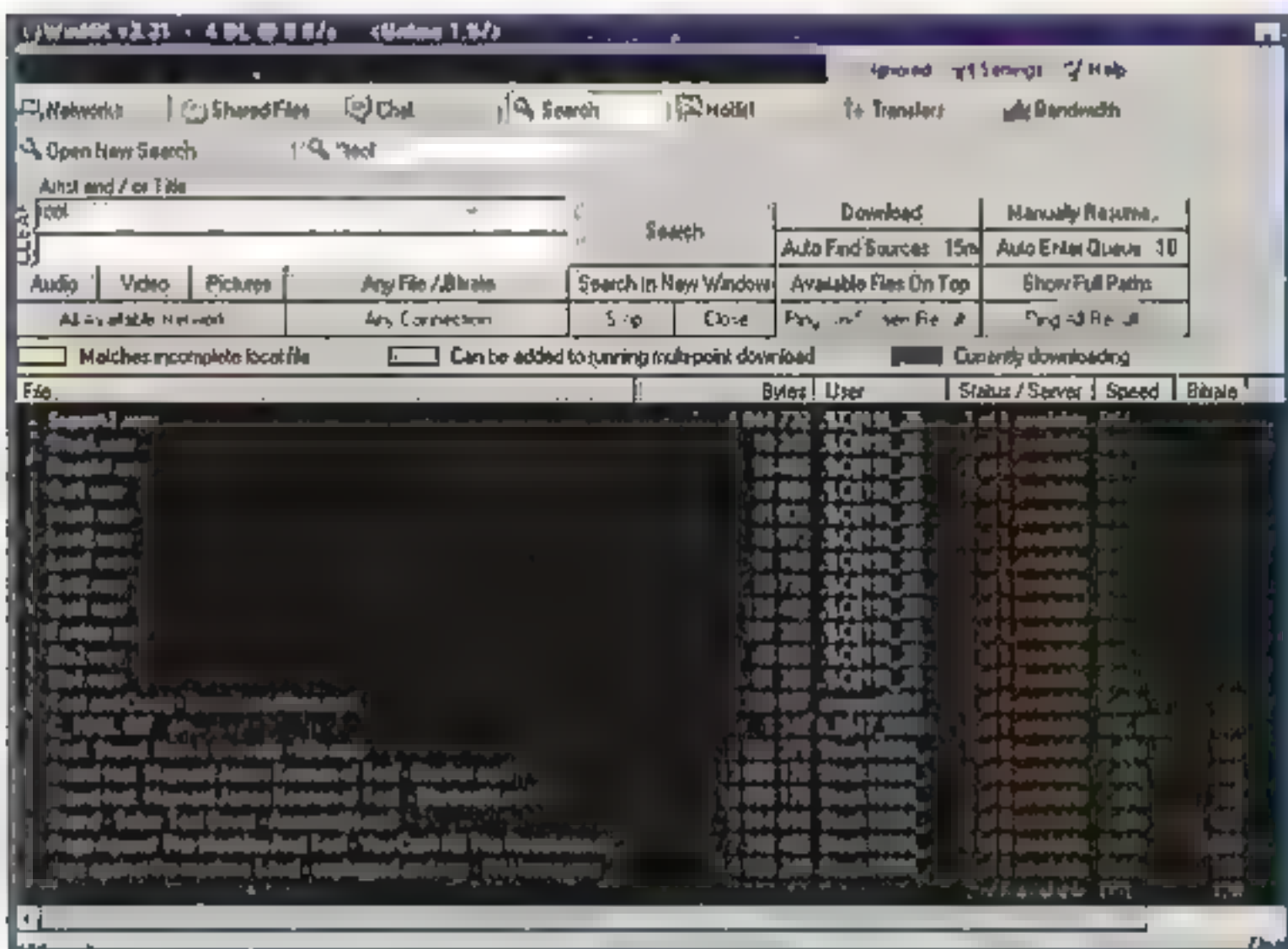
wet pierwsze emulatory (C64, MSX, GBC)! N-Gage dostała także port znakomitej przeglądarki internetowej Opera. Tak, wreszcie można przeglądać normalne strony internetowe na ekranie komórki!

SONIC

Dostała do nas jedna z pierwszych gier na nową platformę Nokii. SONIC to obok TOMB RAIDERA i PANDEMONYUM najbardziej promowany tytuł startowy. Niestety, nie jest to pozycja napisana specjalnie dla N-Gage, ale konwersja SONIC ADVANCE z GBA. Przygody najszybszego jeża świata mają swoich zwolenników na całym świecie. Nic dziwnego – seria SONIC to jedno z najoryginalniejszych platformówek. Potwornie szybkie i bardzo efektownie. Niebieski jeż przyspiesza do setki chyba w 4 sekundy, co sprawia, że akcja jest niezwykle dynamiczna. Jeśli dodasz do tego wspaniale zaprojektowane ogromne, wielopozomowe ewe, to moc wrażeń zapewniona. Rampy, pętle, hopy, trampoliny, są tu nawet rurki, na których można wałęsać grunda – wszystko w szalonym pędzie. Etapy są bardzo różnorodne, a ich wystroju zmienia się jak w kalejdoskopie. Tropikalna wy-



spa fabryka, lunapark, zimowy krajobraz, ruiny itd. Co drugą poziom jesteśmy zmuszeni ślepać odwiecznego wroga Sonica, czyli złego dr. Robotnika. Jak widzisz, nie ma czasu na nudę. Oprócz Niebieskiego Jeża, w grze dostępne są również inne postacie: przyjaciele Sonica, Amy, Ta i Knuckles. Każdy z nich ma nieco inne możliwości, np. Ta i Knuckles potrafi zamienić swój ogon w śmigielko i udawać helikopter. W porównaniu z edycją GBA, N-Gageowy SONIC wypada nieco gorzej. Przede wszystkim dźwięk jest gorszej jakości, również animacja nie jest tak płynna jakbyśmy sobie tego życzyli. Na szczęście o przycianiu nie ma mowy, niemniej różnica jest zauważalna. SONIC może działać w trybie pełnoekranowym lub w szerokim marginesie. W pierwszym wypadku grafika prezentuje się znacznie ładniej, jednak pole widzenia jest mocno ograniczone. W drugim – przeszkadza niewyraźny obraz. Polecam tryb pełnoekranowy. SONIC to doskonała platformówka, aczkolwiek nie jest to gra, dla której warto kupić zabawkę Nokii. A to tylko z tego powodu, że na kilkakrotnie tańszym GBA prezentuje się ona zwyczajnie lepiej.



Króńęw d Siet?

- tańsze połączenia z Internetem

Ceny polskiego internetu należą do najwyższych na świecie. Jednak w najbliższym czasie nie ma co liczyć na ich radykalny spadek ani tym bardziej na wariant estoński, gdzie dostęp do internetu jest gwarantowany przez konstytucję i gdzie każdy obywatel, jeśli tylko zechce, powinien mieć zapewnione wejście na Infostradę. Na domiar złego, wszystko wskazuje na to, że po przystąpieniu Polski do Unii Europejskiej ceny mogą jeszcze wzrosnąć, ponieważ w ramach dostosowywania prawodawstwa usługi dostępne zostaną obłożone 22% podatkiem VAT (zamiast dzisiejszych 7%).

Mimo drożyzny na polskim rynku, pojawia się coraz więcej ofert różnorodnego dostępu do Sieci. W tym artykule przedstawimy poszczególne opcje, z których może skorzystać polski internauta.

Modem

Większość polskich użytkowników Netu wciąż korzysta z wolnych łącz telefonicznych. Nie trzeba chyba rozpisywać się o wadach połączeń dial-up. Internet przez modem jest wolny, drogi i niebezpieczny (dialery). Jedyną zaletą takiego rozwiązania jest jego dostępność na terenie całego kraju. Dla mieszkańców mniejszych miejscowości modem jest jedynym sposobem na korzystanie z internetowych zasobów.

Do niedawna monopolistą na rynku usług internetowych była ciesząca się fatalną opinią TP S.A. Od około roku internauci mogą jednak wybierać spośród kilku numerów dostępowych. Pierwszym niezależnym dostawcą, który z wielką werwą zaczął walczyć o nowych klientów, było znana wszystkim internautom firma Onet.pl. Cena połączeń z numerem OnetKonekt 020 95 80 jest taka sama jak w przypadku numeru 020 21 22 (numer TP S.A.). Utrzymane zostały także podziały czasowe: od godziny 6 do godziny 18 jeden impuls jest naliczany co 3 minuty połączenia, natomiast w dni wolne od pracy oraz w dni powszednie od godziny 18 do 6 – impuls jest naliczany co 6 minut. Cena za jeden impuls różni się w zależności od posiadanego pakietu telefonicznego TP S.A. Do korzystania z numeru OnetKonekt zachęcają dodatkowe usługi: specjalny dostęp do serwera gier, darmowy streaming – możliwość oglądania w Internecie TVN 24, konto e-mail oraz WWW o bogatszym niż darmowe opcjach. Poza tym Onet.pl oferuje użytkownikom OnetKonekt preferencyjny lub nawet darmowy dostęp do płatnych serwisów oraz zniżki na płatne produkty portalu.

Instalujemy OnetKonekt

Możesz skorzystać z posiadanego już połączenia z Internetem, wejść na stronę <http://konekt.onet.pl>

Polskich internautów jest z dnia na dzień coraz więcej. Niestety, wraz ze wzrostem liczby użytkowników nie maleją ceny dostępu do Sieci

Dostępne pakiety internetowe

Nasza oferta internetowa skierowana jest do każdego. Dajemy Ci do wyboru kilka pakietów oraz wiele usług dodatkowych, dzięki którym możesz dowolnie stworzyć dla siebie dostęp do Internetu.

Nazwa pakietu podstawowego	TwójDom	TwójWiel	TwójFirma
Ściąganie danych	do 512 kb/s ¹ + do 128 kb/s ²	do 1 Mb/s ¹ + do 256 kb/s ²	do 2 Mb/s ¹ + do 512 kb/s ²
Wysyłanie danych ³	do 96 kb/s ²	do 128 kb/s ²	do 192 kb/s ²
Konto e-mail / Adresy e-mail (niezależne)	3 / 6 (2 na konto)	4 / 8 (2 na konto)	5 / 10 (2 na konto)
Dysk (e-mail + www)	30 MB	30 MB	60 MB
Adres IP	Adres IP z klasy publicznej lub prywatnej		
Max. liczba komputerów	2	5	31
Abonament miesięczny	118,99 zł	179 zł	569 zł

1 - przy połączeniu z Internetem przez modem, 2 - przy połączeniu z Internetem przez łącze telefoniczne, 3 - przy połączeniu z Internetem przez łącze światłowodowe

Oferty Zintegrowanej

Pakiet TwójDom i TwójWiel to pakiety skierowane do osób, które dołączając korzystają z Internetu poprzez dial-up lub poza domem, w pracy, w szkole lub na uczelni. To także znakomity przykład współpracy z Internetem.



i nacisnąć przycisk „Zainstaluj”. Następnie postępuj zgodnie z bardzo krótką i prostą instrukcją. Możesz także ręcznie skonfigurować połączenie (dokładną instrukcję dla różnych systemów operacyjnych znajdziesz na stronie <http://konekt.onet.pl>), wpisując do niego numer 020 95 80 oraz login „ppp” i hasło „ppp”.

Trzeci sposób to skorzystanie z „Konektora” – specjalnego programu do łączenia się z Internetem, który poza tym ma szereg innych użytecznych funkcji (na przykład skaner antywirusowy).

Co na to TP S.A.?

Nasz etatowy monopol stał również, jakby się zreflektował i zrozumiał, że na Internecie można nieco zarobić. W związku z tym jakiś czas temu przygotował całkiem interesującą ofertę w postaci Pakietów Internetowych.

Pakiety internetowe TP to komfort stałej liczby godzin dostępu do Internetu za ustaloną z góry opłatą. Pora dnia i dzień tygodnia nie gra roli – dopóki nie wyczerpie się limit czasowy, zawsze obowiązuje ta sama cena. Z usług mogą skorzystać abonenci planów taryfowych Aktywnego i Standardowego oraz użytkownicy usługi ISDN Octopus S. W skład każdego pakietu wchodzi:

- dostęp do sieci Internet,
- aplikacja dostępowa ułatwiająca korzystanie z zasobów Sieci,
- skrzynka poczty elektronicznej o pojemności 10 MB

- całonocowa pomoc konsultantów Contact Center pod numerem telefonu 0 801 321 123

W ramach Pakietów Internetowych TP S.A. oferuje cztery warianty usług:

PAKIEŃ 5 – pięć godzin w Sieci za 14 złotych miesięcznie.

PAKIEŃ 15 – to piętnaście godzin surfowania po Internecie za 37 złotych miesięcznie.

PAKIEŃ 30 – trzydziestogodzinny dostęp do interaktywnej Sieci za 64 złotych miesięcznie.

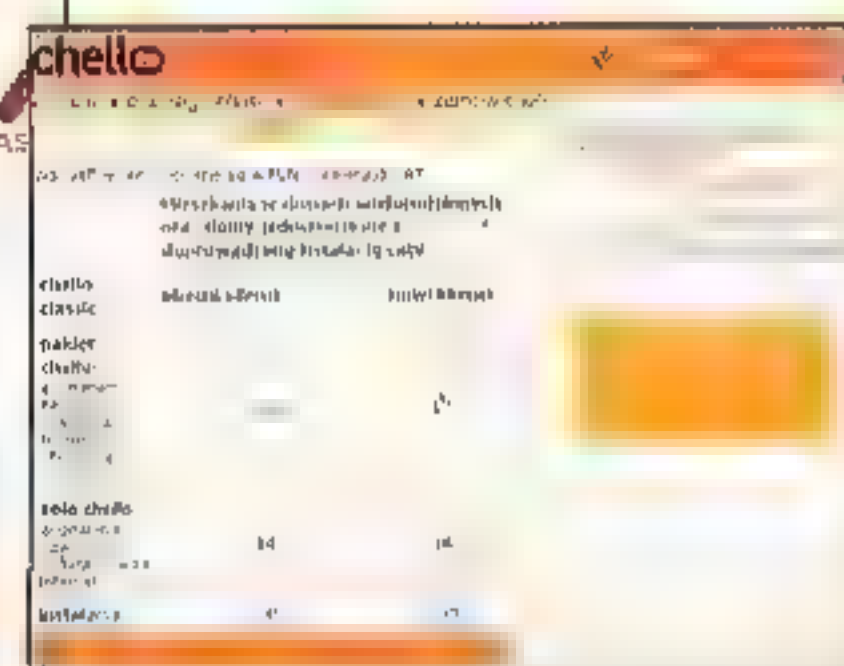
PAKIEŃ 45 – korzystasz z Internetu przez czterdzieści pięć godzin za 85 złotych miesięcznie.

Po przekroczeniu limitu godzin opłaty są naliczane:

- abonentom łączą analogowych – według cennika Pakietu Standardowego lub Aktywnego, w zależności od wybranego przez abonenta Pakietu.

- abonentom ISDN – według cennika Pakietu Standardowego.

Miesięczna opłata jest płatna z góry za każdy mie-



siąc świadczenia usługi. Limity czasu określone dla każdego Pakietu obejmują rzeczywisty czas połączeń z dokładnością co do sekundy. Niewykorzystany limit godzin w ramach Pakietu Internetowego w danym miesiącu nie jest przenoszony na następny miesiąc. Jeśli jesteś zainteresowany wykupieniem któregoś z Pakietów, zadzwoń czym prędzej do najbliższego biura TP S.A. lub za rzyj na stronę <http://www.tpsa.pl>.

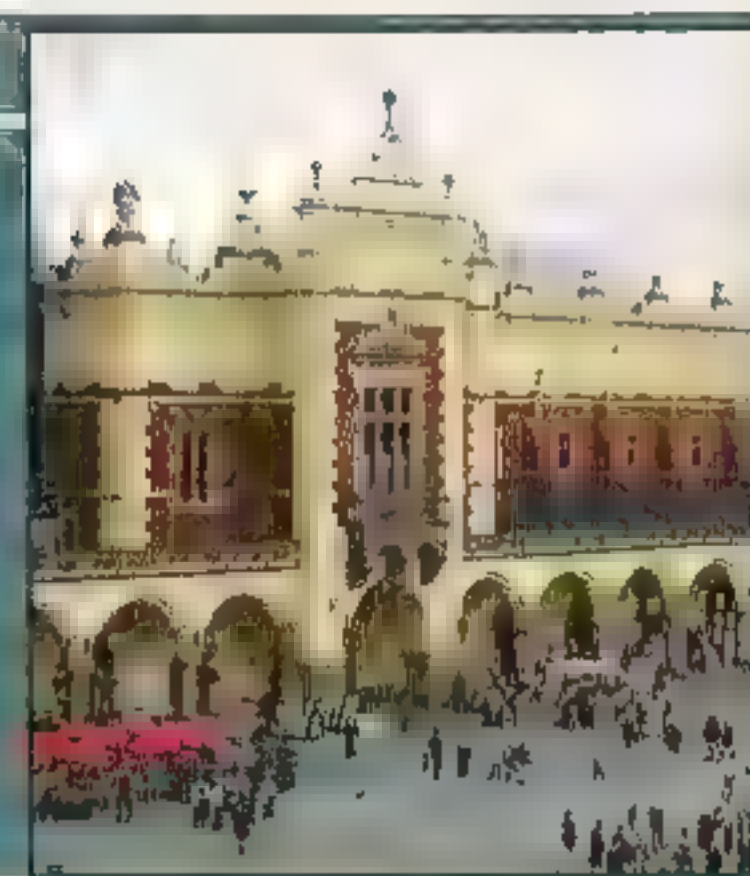
Neostrada

Dla bardziej wymagających użytkowników TP S.A. przygotowała interesującą ofertę szerokopasmowego dostępu do Internetu w technologii ADSL (ang. Asymmetric Digital Subscriber Line) – Neostrada, bo o niej tu mowa, pozwala na pobieranie danych z szybkością do 512 kb/s. Do transmisji danych wykorzystywane są tradycyjne łącza telefoniczne. Dzięki asymetrycznemu przesyłowi pakietów (połączenie od użytkownika do serwera odbywa się z mniejszą prędkością) możliwe jest osiągnięcie dużo większych prędkości ściągania danych. Technologia ADSL pozwala również na jednoczesne korzystanie z Internetu i telefonu.

Co więcej, do końca października obowiązuje atrakcyjna promocja. W tym czasie instalacja Neostrady będzie kosztowała złotówkę, a miesięczny abonament 149 złotych brutto. Niestety, Neostrada dostępna jest tylko w niektórych miastach, a na instalację zestawu

Za darmo!

- Od sierpnia na krakowskim Rynku Głównym można bezpłatnie korzystać z bezprzewodowego dostępu do Internetu. Potrzebny jest tylko przenośny komputer wyposażony w kartę WiFi.
- Sklepy internetowe, sklepy internetowe na Wzrost Ratuszowej, obejmują swym zasięgiem prawie cały Rynek oraz okoliczne uliczki, znajdujące się dookoła kamienic. Jeśli chcesz za darmo surfować po Sieci, jedź do Krakowa!
- Za darmo dostęp do Internetu oraz także do serwisu Ratuszowej. Aby to zrobić, trzeba mieć komputer wyposażony w kartę WiFi, jednak niezbędny do korzystania z Sieci serwer będzie można wypożyczyć na miejscu.



Sieć z gwiazd?

■ Ciekawym rozwiązaniem proponowanym przez Onet.pl jest przyspieszenie ściągania danych z Sieci za pomocą satelity.

■ Za 79 złotych miesięcznie możesz zwiększyć prędkość w kierunku serwer-użytkownik do 200 kb/s. Jak to działa? Przede wszystkim potrzebne są dwa kanały transmisji danych. Pierwszy to kanał zwrotny, którym użytkownik wysyła dane (zapytanie o dane). Najczęściej rolę tę pełni modem połączony do zwykłej linii telefonicznej.

■ Drugi to kanał satelitarny, przez który użytkownik otrzymuje dane z wykorzystaniem bardzo szybkiej transmisji satelitarnej, pozwalającej nawet na 10-krotne przyspieszenie pobierania danych. W porównaniu do tradycyjnego połączenia nadramowego (dial-up).

Przyspiesz swój Internet

A jednak można

Tanio i skutecznie

■ Koszt instalacji usługi to 199 złotych. Więcej informacji: <http://konet.onet.pl/satelita/>

trzeba trochę poczekać (lub zamówić zestaw do samodzielnego instalacji). Więcej informacji na stronie <http://www.neostrada.pl>.

TV kablowa

Bardzo popularnym sposobem łączenia się z Internetem jest stale łącze oferowane przez lokalnego operatora telewizji kablowej. Zalety takiego rozwiązania to stosunkowo szybki transfer danych, w większości przypadków wynoszący 128 kb/s, wolna linia telefoniczna oraz umiarkowana cena (miesięczny abonament to wydatek rzędu 80-300 złotych, w zależności od szerokości łącza). Największymi polskimi operatorami telewizji kablowej oferującymi dostęp do Sieci są Aster (dawna AsterCity) i LPC. Niestety, działają one tylko w największych miastach Polski. Mieszkańcom mniejszych miejscowości nie zawsze oferowane są podobne możliwości. Niemniej jednak dostęp za pośrednictwem kablówki szybko się rozpowszechnia, coraz

więcej nawet niewielkich operatorów oferuje usługi dostępowe. Ilość tego rodzaju połączeń do Sieci szacuje się na około 50 tysięcy stacji roboczych. Opłata instalacyjna, w zależności od sieci, wynosi 300 - 500 zł (lub nawet mniej w ramach różnorodnych promocji). Więcej informacji: <http://www.upc.pl>, <http://www.asler.pl> lub w biurach obsługi twojego operatora.

Sieć bez kabla

W niektórych miastach Polski (Warszawie, Krakowie, Poznaniu, Trojmieście i we Wrocławiu) można skorzystać z bezprzewodowego dostępu do Internetu dzięki łączności opartej na strukturze stacjonarnych bezprzewodowych pętli lokalnych (WLL - Wireless Local Loop). Usługę taką oferuje firma Tele2. Abonament miesięczny za współdzielone między trzech lub czterech użytkowników łącze o przepustowości 128 kb/s to wydatek rzędu 109 złotych miesięcznie. Większa ilość użytkowników równa się (do pewnego momentu) mniejszy abonament. Pięciu do siedmiu użytkowników podzieli się 256 kb/s i każdy z nich zapłaci 79 złotych miesięcznie. Dla ośmiu i dziesięciu użytkowników przewidziane jest 512 kb/s również za 79 złotych.

Na listach dyskusyjnych nieustannie trwają spory o jakość usług oferowanych przez Tele2. Użytkownicy (dokładna ich liczba jest znana tylko firmie) skarżą się przede wszystkim na niestabilność systemu wolny transfer, który nigdy nie osiąga wartości maksymalnych. Choć są też oczywiście klienci zadowoleni z usługi. Więcej informacji na stronie: <http://www.tele2.pl>.

Usługi bezprzewodowe świadczą również mniejsi, lokalni operatorzy. Ofert szukaj w prasie lokalnej lub w Googlach (<http://www.google.com>, wpisz hasło: radiowy Internet oraz nazwę swojej miejscowości).

Elektryczny Internet

Jednym z bardziej obiecujących sposobów łączenia się z Siecią jest dostęp uzyskiwany za pomocą gniazdka elektrycznego i specjalnego urządzenia dostępowego.

PLC czy Power Line Communications to technologia, która pozwala wykorzystać do przesyłania danych istniejącą sieć energetyczną. Technologia taka od jakiegoś czasu testowana jest w kilku zakładach energetycznych na terenie Polski, a od niedawna można skorzystać z takiego sposobu łączenia się z Internetem w niektórych dzielnicach Krakowa. Internet z gniazdka jest kilkanaście razy szybszy niż przy wykorzystaniu modemu analogowego (średni transfer 200 kb/s).

Śniadcząca takie usługi firma Pattern Communications oferuje swoim klientom cztery pakiety taryfowe zróżnicowane w zależności od ilości pobieranych danych. Najtańszy abonament kosztuje niewiele ponad 20 złotych i pozwala na ściąganie 100 MB miesięcznie. Najdroższa opcja pozwala na pobranie 10 GB danych za 105 złotych. Do opłat abonamentowych należy również doliczyć opłatę za dzierżawę urządzenia dostępowego (20 złotych) oraz opłatę instalacyjną i aktywacyjną (razem 105 złotych). Więcej informacji na stronie <http://pattern.pl>.

Ustawienia modemu

■ Porty COM. Diagnostykę modemu zacznij od sprawdzenia ustawienia portów COM, ponieważ tutaj często zdarzają się błędy. Na wielu komputerach, niestety, poprawnej instalacji modemu przepustowość portów COM jest ustawiona na poziomie 8000 kbps, podczas gdy zainstalowany modem oferuje dużo większe możliwości. Dlatego właśnie dla używanego przez modem portu komunikacyjnego należy ustawić przepustowość maksymalną. Aby zmienić ustawienia portu (pokazane na przykładzie Windows XP) wybierz Panel sterowania/System i wejdź do zakładki Sprzęt. Następnie uruchom Menedżera urządzeń. Znajdź kategorię Porty (COM i LPT). Kliknij dwukrotnie na port komunikacyjny wykorzystywany przez modem (jeżeli nie jesteś pewny, z którego portu korzysta modem, możesz

kunde. Ustawiając wartość maksymalną (15 200). W oknie Sterowanie przepływem ustaw parametr Sprzętowo.

■ Bufery FIFO. Kolejny etap to przejście do ustawień zaawansowanych. W tym celu kliknij na przycisk Zaawansowane i zaznacz opcję Użyj buforów FIFO. Suwaki buforów wejścia/wyjścia ustaw na najwyższe wartości.

■ Sterownik. Często podczas instalacji modemu system Windows nie potrafi prawidłowo rozpoznać urządzenia i instaluje do niego sterownik standardowy. W takiej sytuacji modem będzie co prawda realizował połączenia, lecz nie będzie korzystał z jego funkcji sprzętowych (kompresja, korekcja błędów) oraz pełnej szybkości transmisji. Ogranicza to znacznie możliwości sprzętu. Dlatego pamiętaj, aby zawsze instalować najnowszą wersję sterownika oferowanego przez producenta twojego modemu. Odpowiednie pliki znajdziesz na firmowej stronie internetowej.

Wady i zalety

TP S.A.: modem

TP S.A.: pakiety

- Mniejsze koszty korzystania
- Darmowe koni
- Niewykorzystane
- Nie można kupić kilku
- jednego okresu rozliczeni
- osób korzystających z naj

TP S.A. Neostrada

Telewizja kablowa

Dostęp radiowy

Szybkie

Dostęp elektryczny

OnetKonekt - modem

Pattern Communications
już jesteś w sieci!

Internet

Zobacz naszą ofertę w zakresie sposobów łączenia się z Internetem. Od najprostszych, przeznaczonych dla początkujących użytkowników globalnej sieci, po zaawansowane pozwalające skorzystać ze wszystkich możliwości jakie daje Internet.

Promocja Neostrady - Aktywacja i test za 1,07 zł z VAT

Tylko teraz Klienci mogą testować Neostradę przez 30 dni za symboliczną złotówkę. Po miesiącu będą mogli zrezygnować z usługi nie ponosząc dodatkowych kosztów. Więcej!

Dostęp ogólnopolski

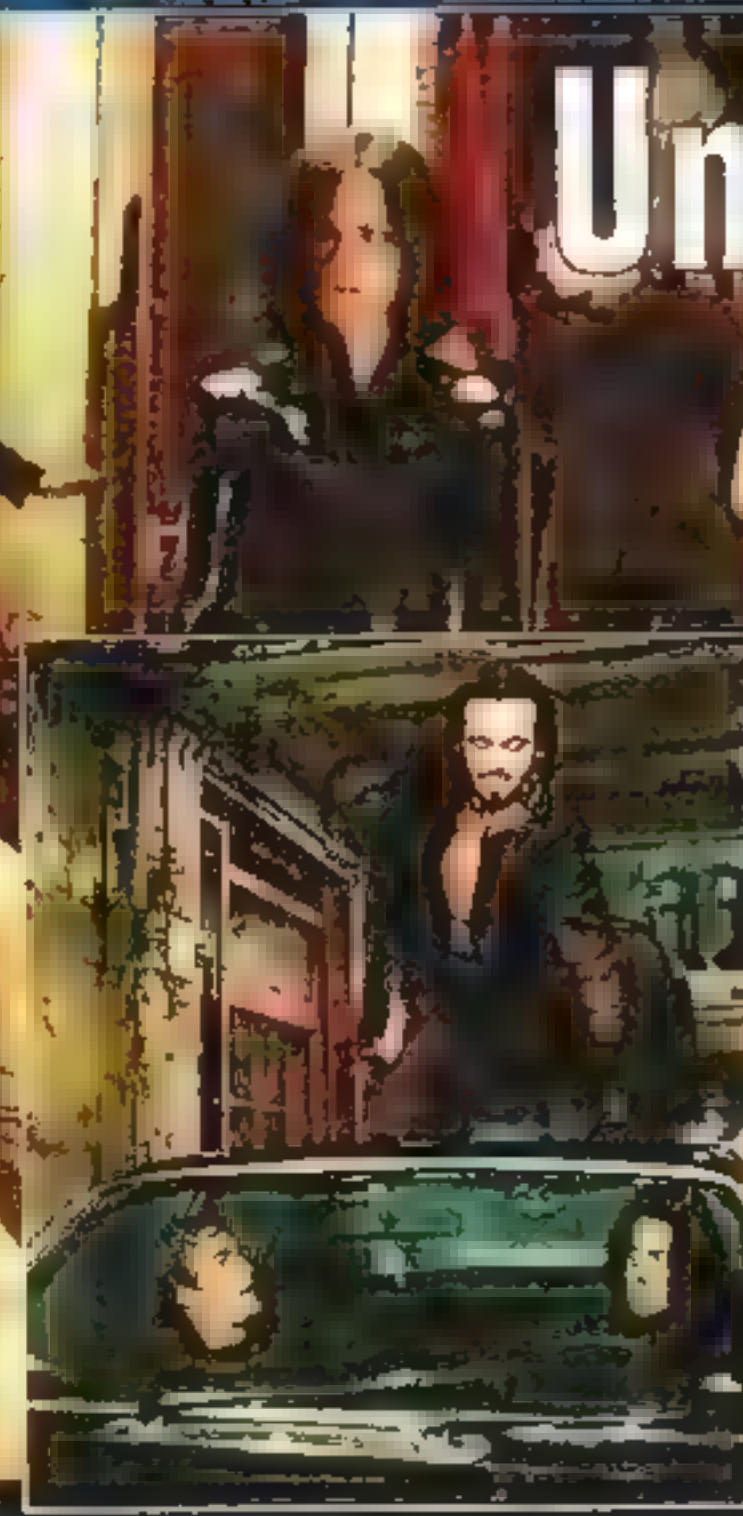
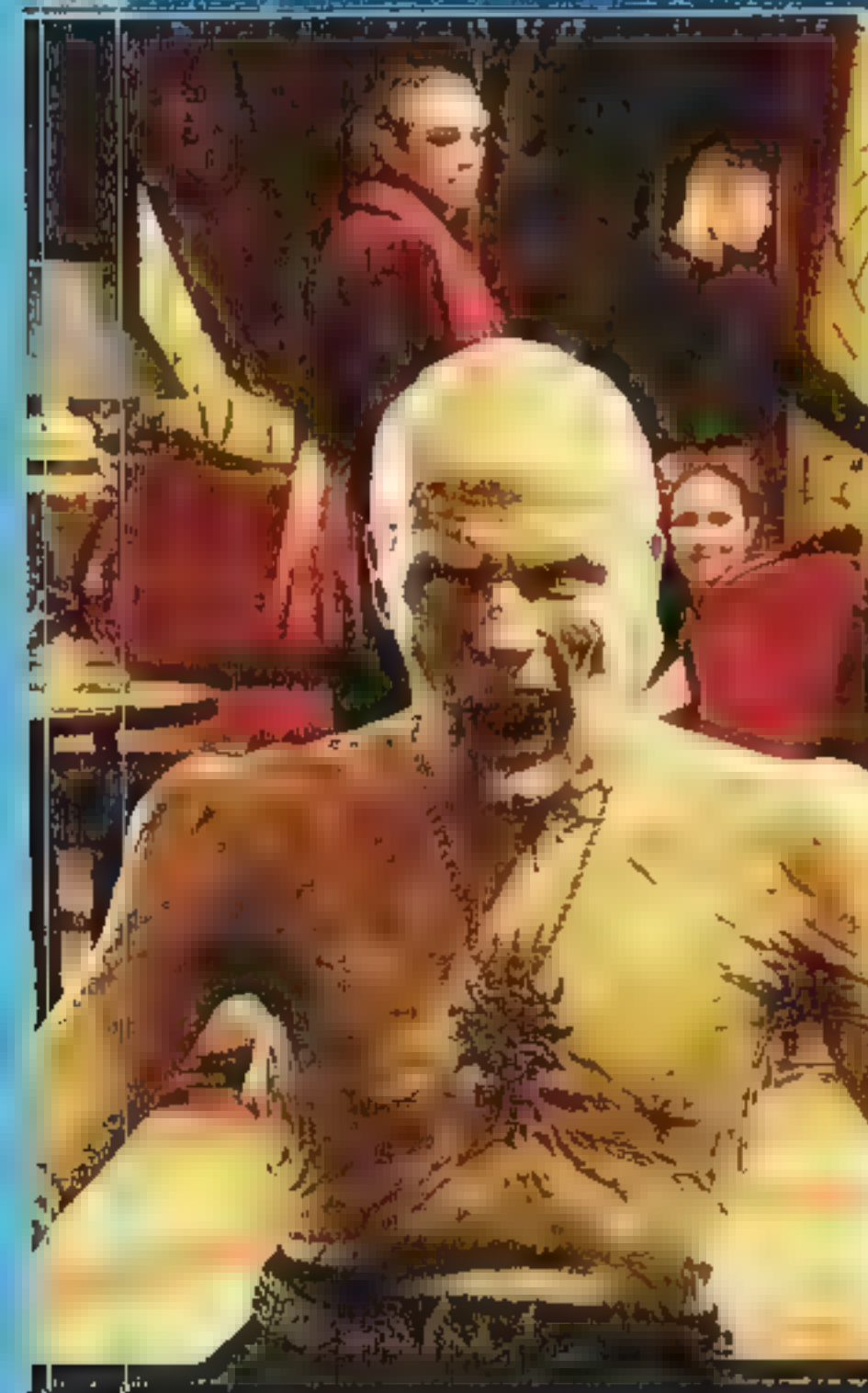
To prosty sposób na surfowanie, dla początkujących użytkowników Internetu. Wystarczy połączyć się z numerem 0 20 21 22. Więcej!

Pakiety internetowe TP

Z pakietami internetowymi TP możesz zaoszczędzić. Wybierz odpowiedni dla swoich potrzeb pakiet z dołączonym w porównaniu ze zwykłym łącem dial-up. Aktywacja usługi jest bezpłatna, a z góry ustalony miesięczny abonament umożliwia Ci dostęp do Internetu po jeszcze niższych kosztach. Teraz możesz zamówić pakiety również przez Internet wypełniając formularz. Więcej!

SDI - Stały dostęp do Internetu

Underworld



S

zekspirowski dramat „Romeo i Julia” w wersji wampirycznej. Wyobraź sobie, że od tysięcy lat wśród ludzi żyją wampiry. Osobnicy ci wyglądają tak samo jak my, zwykli obywatele, tyle że są znakomicie wykształceni, niezwykle inteligentni i na swój sposób fascynujący. Niezwykle trudno oprzeć się ich zniewalającemu urokowi i gracji, płynności, miękkości ruchów. Oprócz nich świat zamieszkują wilkołaki. Ród Lycanów cechuje prostota, egotyczna siła i nienawiść do wampirów. Nic dziwnego, że obie rasy od lat toczą ze sobą wojnę. Potajemnie. Tak, aby ludzie się nie kapnęli.

W „Underworld” dość naciągany punkt wyjścia dość szybko zamienia się w sprawnie opowiedzianą historię miłosną. Oto Selena (w tej roli Kate Beckinsale), młoda wojowniczka z klanu wampirów dowiaduje się, że wilkołaki planują dorwać pewnego człowieka. Postanawia wyruszyć jego tropem i... chyba się trochę zakochuje. Przy okazji broni Micha-



ela (Scott Speedman) przed zakusami porywaczy-morderców. Wpada też na trop wielkiej afery, która doprowadzić może do załamania równowagi pomiędzy wampirami a wilkołakami. Okazuje się bowiem, że w pewnym „laboratorium” trwają prace nad stworzeniem supersasy, posiadającej wszystkie zalety obu gatunków, ale pozbawionej ich wad.

Film broni się niesamowitym klimatem oraz gotycką scenografią. Nastrój potęgają też efektowne wizualnie walki i złożony scenariusz, pełen rozbiegających się tropów oraz oryginalnych postaci. Oglądając „Underworld”, wielu graczy będzie miało wrażenie, że to BLOODRAYNE przeniesiona na duży ekran. I owszem, firma Majesco sprzedała prawa do ekranizacji swego przebojowego programu, lecz to jeszcze nie ten film.

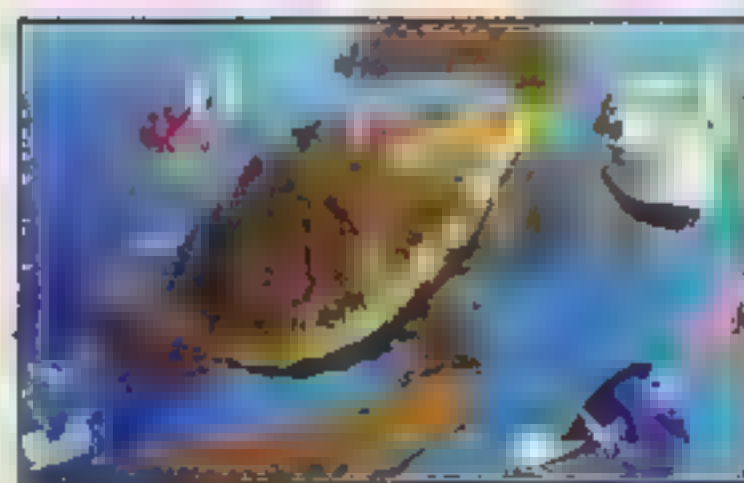
Gdzie jest Nemo

Po sukcesie „Toy Story” i „Potworów spotkali” studio Pixar stworzyło kolejną komputerową animację, ponownie podnosząc poprzeczkę w dziedzinie filmów animowanych.



„Gdzie jest Nemo?” jest typową disneyowską produkcją familijną o miłości ojca (Merlin) do syna (Nemo). Pewnego dnia Nemo zostaje złapany przez nurka i umieszczony w sklepie zoologicznym. Nadopiekuńczy i sfrustrowany Merlin wyrusza w wielką oceaniczną podróż, by uwolnić syna. Przez całą drogę towarzyszy mu zwarowana ryba cierpiąca na poważną chorobę umysłową. Schorzenie objawia się tym, że zapomina się o wszystkim, co wydarzyło się ledwie 3 minuty wcześniej.

Co może widza w filmie o rybie zaciekawić i rozśmieszyć? Zapewne grupa anonimowych mięsożerców, której dowódcą jest paskudny rekł, a także postać zofia tak wyluzowanego, jakby był



cały czas na haju. Niepodważalnym atutem filmu jest polska wersja językowa. Głównemu bohaterowi głosu użyczył Olaf Lubaszenko. Jego kreacja jest dobra, jednak nie przejdzie do historii tak jak rola Jerzego Stuha w „Shreku”. W „Gdzie jest Nemo?” trudno znaleźć coś szczególnie oryginalnego, jest to raczej zlepek sprawdzonych już dowcipów. Jednak najmłodszym widzom film powinien się spodobać.

Perker Posey w Blade 3

Do obsady „Blade: Trinity” dołączył ostatni o Parker Posey. Ma on zagrać wampira, węża szczegółów na razie nikt nie chce zdradzić. W trzeciej części pogromcy wampirów (Wesley Snipes) będzie musiał zmierzyć się z przywróconym do życia, na potężniejszym wampirem świata – Drake’em. Wrogiem ten za pomocą specjalnego wrusza chce wytepić wszystkich krwopijców stojących mu na drodze.



SWAT: Jednostka specjalna

Polityczny thriller w doborowej obsadzie, jeden z kilkunastu filmów, które w tym roku zarobiły w USA ponad 100 milionów dolarów. To znacząca suma – co ciekawe, tyle samo może zarobić śniadek, który pomoże głodnemu mafiosowi wydostać się z łap policji. Nic dziwnego,



że sąd przydzieli przestępcy przymusową opiekę w postaci niewielkiego oddziału SWAT. Obok doskonale znanego polskim widzom Samuela L. Jacksona jego członkami zostają: reżyser błyskawicznej kariery aktor Colin Farrell („Telefon”, „Raport mniejszości”) oraz Michelle Rodriguez, jedna z dziewczyn występujących w „Resident Evil”.

Amerkańscy widzowie byli zachwyceni tempem, w jakim toczy się akcja. Krytycy docenili grę aktorów oraz trzymający się kupy scenariusz. Reżyser mówił o nim: „Tworząc teksty dysponowaliśmy wiedzą jeszcze większą niż prawdziwi członkowie SWAT. Ponadto dokładnie sprawdziliśmy, czy wszystko, co będzie widać na ekranie, jest możliwe do wykonania. Wymyśliłiśmy sobie na przykład, że na meście wylądował odrzutowiec. Od razu zadzwoniliśmy do federacji lotniczej oraz do producenta tego



rodzaju samolotów. Potwierdzili nasze obserwacje. Zatrudniliśmy też wielu specjalistów, którzy uwiarygodnili nasze założenia. I tak naprawdę wszystko, co zobaczycie w SWAT, jest całkowicie możliwe.”

GTA na ekranie

Studio Paramount zakupiło prawa do ekranizacji kultowej już gry Rockstar Games GRAND THEFT AUTO: VICE CITY. Reżyserem projektu ma zostać Jwa Boll („A One in the Dark”) zaś główna rola przypadnie Rayowi Liottcie. Aktor ten brał udział w pracach nad grą – dubbingował głównego bohatera.

Ponownie XXX

Rob Cohen rozważa propozycję wyreżyserowania drugiej części komedii sensacyjnej „XXX”. Na przeszkodzie stoi jego kontrakt z firmą Columbia Pictures, dotyczący filmu akcji pt. „Stealth”. Gdyby Rob był zbyt zajęty, pracę wyreżyserowania szpiegowskiego thrilleru wyraził Lee Tamahori („Śmierć nadejdzie jutro”). No panowie, kto pierwszy ten lepszy!

*** Michał „Joel” Zacharzewski,
Dawid Muszyński

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:86841244E13).

WYSŁI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:86841244E13).

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON



SIEMENS: WPISZ "SI" WPISZ "SI", NP. 815660E13
NOKIA: WPISZ NUMER SPÓD OBRZĄDKA NP. 815660E13
SAMSUNG: WPISZ NUMER SPÓD OBRZĄDKA NP. 815660E13

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZĄDKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZĄDEK INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER OBRZĄDKA (NP. +4860X600600:815660E13).

WIELKIE GRAFIKI NR 7928

ALCATEL, SIEMENS, ERICSSON



SIEMENS: WPISZ NUMER SPÓD OBRZĄDKA, NP. 865111E13
ALCATEL: WPISZ NUMER SPÓD OBRZĄDKA, NP. 865111E13
SIEMENS: WPISZ NUMER SPÓD OBRZĄDKA, NP. 865111E13

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZĄDKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZĄDEK INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER OBRZĄDKA (NP. +4860X600600:865111E13).



WSZYSTKO
NA TWOJĄ
KOMÓRKĘ

Koszt wysłania SMS-a to 1 zł
numer 7928, 4,65 zł, numer
wysyłki: 1,00 zł
Usługa dostępna w sieciach IDEA, ERA, PLUS

Air Raid
Numer gry: 102E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

City Knights
Numer gry: 85E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Tennis Champion
Numer gry: 100E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Qblatex
Numer gry: 97E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30

Gem Jam
Numer gry: 72E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Warcaby
Numer gry: 10E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Magic Elements
Numer gry: 70E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Jungle Commando
Numer gry: 64E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA 3610

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG

50 Cent, 21 Questions - K887625E13
50 Cent, Gotta Make It To Heaven - K970345E13
50 Cent, In Da Club - K808452E13
50 Cent, P.I.M.P. - K974322E13
50 Cent, Pabently Waiting - K974327E13
50 Cent, What Up Gangsta - K970602E13
Akze, Jen ai marie - K834270E13
Big Cyc, Dnes - K884273E13
Big Cyc, Kazy facet to swinia - K671731E13
Big Cyc, Swiat według Kiepskich - K55874E13
Blur, Out of Time - K968139E13
Bomfunk MCs, Freestyler - K671713E13
Borysewicz, Kuliz, Bo tutaj - K97525E13
Busta, M. Carey, I Know What You Want - K887627E13
Dave Nave, Dirty Stucky Floors - K887630E13
DJ Bobo, Chihuahua - K884271E13
D. Quicksilver Free - K97432E13
Eminem, Without Me - K884273E13
Evanscence, Bring Me To Life - K887631E13
Everett, Fanta Zulu - K97432E13
Film: Desperado - K653460E13
Film: Kiler - K663475E13
Film: Mission Impossible - K752942E13
Groove Coverage, God is a girl - K970109E13
Jeanette, Rock My Life - K970353E13
Jennifer Lopez, I'm Glad - K974324E13
Kate Ryan, Desenchante - K795316E13
Kate Ryan, Libertine - K887632E13
Kreskowiak, Shrek - K884273E13
Krzysztof Szabo, Kazy nos - K974327E13
Linkin Park, Faint - K974327E13
Madonna, American Life - K970612E13
Metallica, Nothing Else Matters - K967
Metallica, St. Anger - K887632E13
Moby, Eliot, My People - K974339E13
Peja, Glucha noc - K939053E13
Pudels, Woność słowa - K974318E13
Ricky Martin, Jaleo - K887632E13
Robbie Williams, Something beautiful - K974339E13
Robert Miles, Children - K887632E13
Rocky, Eye of the Tiger - K887632E13
Scooter, Messaja - K887632E13
Scooter, Weekend - K887632E13
Sean Paul, Get Busy - K887632E13
Sean Paul, Give me the light - K887632E13
Snap, Rhythm is a dancer - K887632E13
Snoop Dogg, Beautiful - K974339E13
Sonique, Can't Make Up My Mind - K974339E13
Tatu, Nas nie dogoniat - K887632E13
Vanessa Paradis, Joe le Tém - K887632E13

ALCATEL: ZAMIĄST "K" WPISZ "AP", NP. AP808452E13
ALCATEL: ZAMIĄST "K" WPISZ "AM", NP. AM808452E13
SAMSUNG: ZAMIĄST "K" WPISZ "SA", NP. SA808452E13
SONY ERICSSON: ZAMIĄST "K" WPISZ "SE", NP. SE808452E13

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ DZWONKĘ INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:K671731E13).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, ALCATEL, SONY ERICSSON, SAMSUNG

2 Pac, California Love - T636376E13
50 Cent, In Da Club - T652114E13
Afroman, Because I got high - T659722E13
Akze, Jen ai marie - T845951E13
Bajm, Mysli i słowa - T927001E13
Big Cyc, Dnes - T959433E13
Big Cyc, Kazy facet to swinia - T643792E13
Big Cyc, Swiat według Kiepskich - T591277E13
Bobby McFerrin, Don't Worry Be Happy - T542796E13
Bomfunk MCs, Freestyler - T523506E13
Borysewicz, Kuliz, Bo tutaj jest jak jest - T822808E13
Busta, M. Carey, I Know What You Want - T927004E13
Coolio, Gangsta's Paradise - T559001E13
DJ Bobo, Chihuahua - T843369E13
Eminem, Without Me - T63894E13
Evanscence, Bring Me To Life - T926999E13
Ewelina Flinta, Zulu - T830955E13
Film: Beverly Hills Cop - T653933E13
Film: Desperado - T591282E13
Film: James Bond - T412153E13
Film: Kiler - T595444E13
Film: Mission Impossible - T668068E13
Film: Ojciec chrzestny - T30704E13
Film: Ostatni Mohikanin - T639830E13
Film: Rocky, Eye Of Tiger - T576914E13
Film: Shrek - T582747E13
Film: Terminator - T582744E13
In-Grid, In Tango - T634992E13
Jay-Z feat. Beyonce, Bonnie & Clyde - T647185E13
Kate Ryan, Desenchante - T742315E13
Kate Ryan, Libertine - T647198E13
Klayah, Testosterone - T946359E13
Kreskowiak, Gumise - T732064E13
Kreskowiak, Sasiada - T520735E13
Las Ketchup, Asereje - T662348E13
Leszcze, Kombini - T927002E13
Linkin Park, Faint - T927005E13
Linkin Park, Somewhere I Belong - T912524E13
Los Del Rio, Macarena - T646717E13
Lzy, Oczy szeroko zamknięte - T834994E13
Members of Mayday, 10 in 01 - T732073E13
Metallica, Enter Sandman - T363484E13
Metallica, St. Anger - T526998E13
Natasza St-Pier, Nos rendez-vous - T950577E13
Natasza St-Pier, Tu Trouveras - T946373E13
Nirvana, Come As You Are - T811118E13
Peja, Glucha Noc - T965026E13
Scooter, Weekend - T847193E13
Sean Paul, Get Busy - T927007E13
Serial: Czerwiej panem i pies - T919972E13
Serial: Przyjaciele - T552310E13
Serial: Stawka większa niż życie - T949102E13
Serial: Twin Peaks - T859435E13
Simon & Garfunkel, El Condor Pasa - T740457E13

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERAMI "NP", NP. 815660E13
MOTOROLA: ZAMIĄST "K" WPISZ "M", NP. 815660E13
SIEMENS: ZAMIĄST "K" WPISZ "S", NP. 815660E13
SAMSUNG: ZAMIĄST "K" WPISZ "S", NP. 815660E13

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ DZWONKĘ INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T1062E13).

SMS - GŁOSOWY

ZASKOCH ZNAJOMYCH I WYŚLIJ SMS NA TELEFON STACJONARNY!

WYŚLIJ SMS NA NR 7228 O TREŚCI SMS.E13*NR_STACJONARNEGO.IMPRESJA (NP. 815660E13:225551122: ZAPRASZAM NA IMPREZĘ O 21:30. BEDZIESZ?)

PAMIĘTAJ, ŻE NUMER TELEFONU STACJONARNEGO NALEŻY PODAWAĆ WRAZ Z NUMEREM KIERUNKOWYM NP.: 225551122

GRY JAVA NR 7928

Jeśli chcesz pobrać grę, koniecznie to przeczytaj!

Bardzo ważne jest, aby pobrać grę właściwą dla modelu Twojego telefonu. Jeśli nie chcesz mieć problemów z pobraniem gry, najpierw upewnij się, że Twój telefon może łączyć się z WAP i masz także połączenie poprawnie skonfigurowane (jeśli nie – poproś o to operatora sieci). Aby pobrać grę właściwą dla Twojego telefonu, uważnie przeczytaj poniższe instrukcje i zastosuj się do nich.

NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (INNE OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. +4860X600600:JVNE64E13)).

NOKIA 3410: PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNO", NP. JVND64E13
NOKIA 6310i: PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNA", NP. JVNA64E13
NOKIA SERIA 30: (3510i, 3530, 3550, 8910i, 9564i); PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNE", NP. JVNE64E13
NOKIA SERIA 40: (3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 8120i); PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNB", NP. JVNB64E13
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650, 176x208); PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNS", NP. JVNS64E13
SIEMENS C100: PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVSE", NP. JVSE72E13

Air Raid
Numer gry: 102E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Tennis Champion
Numer gry: 100E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Gem Jam
Numer gry: 72E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Magic Elements
Numer gry: 70E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

City Knights
Numer gry: 85E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Qblatex
Numer gry: 97E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30

Warcaby
Numer gry: 10E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40

Jungle Commando
Numer gry: 64E13
Gra dostępna na telefonach
NOKIA 3610

Jednym zdaniem...

Java dziurawa

■ Polska grupa LSD, zajmująca się badaniem zabezpieczeń, wykryła poważną „dziurę” w bibliotekach JAVA Virtual Machine firmy SUN. Błąd pozwala między innymi na przejęcie kontroli nad zaatakowanym komputerem i np. skasowanie plików czy uruchomienie wirusa. Aby uniknąć niebezpieczeństwa, trzeba zainstalować najnowszą wersję Javy – 1.4.2 z <http://java.sun.com>. [P]

Nowe taryfy TP

■ Telekomunikacja Polska S.A. wprowadza nowe taryfy, mające według przedstawicieli firmy zachęcić klientów do częstszego korzystania z telefonów. Abonent będzie mógł między innymi wybrać połączenia tańsze o 50% niż do tej pory (weekendy oraz po godzinach szczytu) lub skorzystać z darmowych, nielimitowanych połączeń lokalnych i międzymiastowych. Szczegółowe informacje – www.telekomunikacja.pl. [P]

MS Office System

■ Microsoft rozpoczął sprzedaż nowego pakietu biurowego Office. Równocześnie ze światową premierą Microsoft Office 2003 w naszych sklepach pojawił się pakiet w polskiej wersji językowej. [P]

Kochaj, bo musisz

■ W chwili, gdy coraz więcej osób na świecie zastanawia się nad wykorzystaniem darmowych programów w biurach i administracji, nasze władze z wielkim zapałem zmuszają wszystkich (oczywiście za pieniądze podatników) do pokochania Windowsa i programów Microsoftu. Po Zakładzie Bezpieczeństwa Społecznego, który nie uznaje istnienia żadnego innego systemu niż Okienka, kolej przyszła na Ministerstwo Edukacji i Sportu. Młodzież musi uczyć się wyłącznie obsługi Windowsa. Nie ma znaczenia fakt, że w przyszłości z tego powodu młodzi ludzie mogą mieć problemy ze znalezieniem pracy w JE, która zaczęła przechodzić na Linuxa. Nikt też nie spostrzegł, że Okna są dużo droższe, i wielu osób nie stać na kupno oryginalnej wersji systemu. [P]

Będzie proces?

■ University of Wisconsin z Madison oskarża firmę SONY o... nielegalne wykorzystanie w konsoli PlayStation 2 rozwiązań opatentowanych przez Amerykanów w 1986 roku. Uczelnia domaga się między innymi odszkodowania oraz zaprzestania korzystania ze spornego patentu. Spełnienie drugiego warunku może być niemożliwe, bo wymagałoby przeróbki głównego procesora konsoli. [P]

Rewolucja, czy...

■ Na ostatniej konferencji prasowej Microsoftu przedstawiciele firmy wiele mówili o nowopowstającej wersji Windows – Longhorn. Sam Bill Gates zapewniał, że użytkowników czeka prawdziwa rewolucja (podobne zapewnienia słyszeliśmy już wiele razy). Zanim jednak nowe Okna trafią do sprzedaży, ciekawscy mogą poszukać wersji beta, które co jakiś czas „wyciekają” z Microsoftu... [P]

Bardziej elegancki Maxtor One Touch

O zewnętrznych dyskach twardych firmy Maxtor pisaliśmy już kilka razy. Aby pozostać wiernymi tej tradycji i w tym numerze nie mogło zabraknąć kolejnej garści

informacji. A wszystko za sprawą producenta, który rozpoczął sprzedaż nowej, bardzo eleganckiej serii dysków Maxtor One Touch.

Na pierwszy rzut oka widać zmieniony wygląd obudowy urządzenia. Plastik został zastąpiony anodizowanym aluminium, dzięki czemu napęd sprawia wrażenie bardziej solidnego i wytrzymałego. Zmodyfikowano także zasilacz i dodano wyłącznik na tylnie ścianie urządzenia. Do testów w naszej redakcji trafił „uboższy” – pozbawiony złącza FireWire – model, o pojemności 120 GB, przeznaczony głównie dla komputerów PC. Dysk wyposażono w złącze USB 1.1 / 2.0, co pozwala uzyskać transfer danych rzędu do 480

Mb/sec. Sercem urządzenia jest dysk twardy Ultra ATA 133 / 7200 obr./z 2 MB pamięci cache

Napęd jest szybki, cichy i bardzo wygodny w obsłudze. Jego instalacja ogranicza się w praktyce do podłączenia zasilania i kabla USB. W zestawie znajduje się oczywiście także oprogramowanie pozwalające wykorzystać Maxtora do archiwizacji danych. W trakcie testów redakcyjnych urządzenie zachowywało się bezproblemowo, doskonale sprawdzając się przy takich zastosowaniach jak edycja plików wideo oraz przenoszenie dużych ilości danych. Jedynym minusem może być cena urządzenia, która wielu użytkowników wyda się z pewnością wysoka. [P]

Maxtor One Touch 120 GB USB:
Sugerowana cena: 595,00 zł

JackRabbit: combo, jakiego świat jeszcze nie widział...

Co jest największą wadą zwyczajnych pecetowych combo (nagrywarek CD-RW i odtwarzaczy DVD w jednym)? Na pewno fakt, że aby użyć ich z innym komputerem, trzeba rozbrać swój sprzęt. Jaką wadę mają zaś stacjonarne playery DVD? No cóż są dość duże i nieporęczne... A osobiste odtwarzacze MP3? Te z kolei nie czytają płyt DVD i oczywiście nie są nagrywkami. A gdyby tak połączyć te wszystkie urządzenia w jedno?

Inżynierowie z firmy Philips umieścili w jednej obudowie zewnętrzny CD-ROM x40, nagrywarkę CD-RW i napęd DVD x12 dla PC oraz stacjonarny odtwarzacz audio MP3 i DVD. Po podłączeniu urządzenia

do PC złączem USB masz do czynienia z pełną funkcjonalnym combo, nagrywającym płyty z szybkością x32 (dla CD-RW x10). Oczywiście w pudełku znajduje się krążek CD z niezbędnym oprogramowaniem, pozwalającym wykorzystać wszystkie funkcje JackRabita – wśród nich jest program odtwarzacz DVD oraz software do wypalania płyt CD. Aby przekształcić combo w stacjonarny odtwarzacz DVD/Audio/MP3, wystarczy podłączyć urządzenie do telewizora. W tym wypadku do sterowania urządzeniem służy pilot.

Podczas testów nie stwierdziliśmy żadnych nietypowych za-

chowań sprzętu. JackRabbit zachowuje się jak zwyczajny stacjonarny odtwarzacz DVD, oferując wysokiej jakości obraz. Również funkcje napędu CD i nagrywarki działały prawidłowo. [P]

Wielofunkcyjny kombajn (nagrywarka CDR/W + odtwarzacz MP3 / DVD)

Philips JackRabbit

- Podłączenie do PC: USB 2.0
- Odtwarzane formaty: DVD+RW / SVCD / VCD / PhotoCD / Audio / MP3
- Nagrywarka CD x32 / CD-RW x10
- Pilot, funkcja OSD, wyjście słuchawek, wyjścia SVHS, analogowe i cyfrowe
- Cena: 999,00 zł

Aurilium i wszystko gra

Użytkownicy komputerów zwracają raczej niewielką uwagę na to, co wydobywa się z głośników podłączonych do ich sprzętu. Dla kupujących PC najbardziej liczy się moc procesora i karty graficznej, oraz ilość RAM. A co z kartą dźwiękową?

Wszystkim, którym słon nie nadepnął na ucho, firma Philips oferuje zewnętrzny procesor dźwięku 5.1 – PSC805 Aurilium. Urządzenie podłącza się do PC po-

przez złącze USB 2.0, dzięki czemu łatwo jest z niego korzystać zarówno w podróży (zrywając notebooka), jak i w domu lub w pracy. Produkt Philipsa nie tylko świetnie się prezentuje, ale oferuje bardzo wysokiej jakości dźwięk. Pierwsze przetworniki audio, korzystające z portu USB, oferowały dość słabą jakość dźwięku – tutaj, wszystko funkcjonuje doskonale i możemy cieszyć się dźwiękiem wysokiej klasy. Jeśli ktoś preferuje mocne uderzenie, może – dzięki wyjściom cyfrowym – podłączyć procesor do zewnętrznego wzmacniacza audio (np. kina domowego). Oczywiście poza tym standardowo dostępne są wyjścia słuchawkowe, liniowe oraz głośnikowe 5.1. Całości dopełnia oprogramowanie pozwalające na optymalne ustawienie dźwięku, włączanie/wyłączanie efektów 3D oraz zarządzanie urządzeniem.

Warto też wspomnieć o instalacji sprzętu – w praktyce ogranicza się ona do podłączenia kabla USB i włożenia do

CD płyty z oprogramowaniem. Jedyny minus jaki zauważyliśmy, to niewielka waga procesora. Podczas obsługi urządzenia przy pomocy guzików rozmieszczonych na obudowie Aurilium „ślizga” się po biurku i trzeba go przytrzymywać drugą ręką. To jednak jedyny mankament.

Zewnętrzna karta dźwiękowa Philipsa doskonale sprawdzi się nie tylko w grach (procesor obsługuje technologie EAX, DS3D, A3D), ale też podczas słuchania muzyki i oglądania na PC filmów DVD. [P]

Zewnętrzny procesor dźwięku 5.1

Philips Aurilium PSC 805

- Podłączenie do PC: USB 2.0
- Wejścia/wyjścia: mikrofon, słuchawki, liniowe, cyfrowe optyczne i elektryczne
- Obsługa: DS3D, EAX, A3D
- Wymagania: Windows XP lub Windows 2000
- Sugerowana cena: 419,00 zł



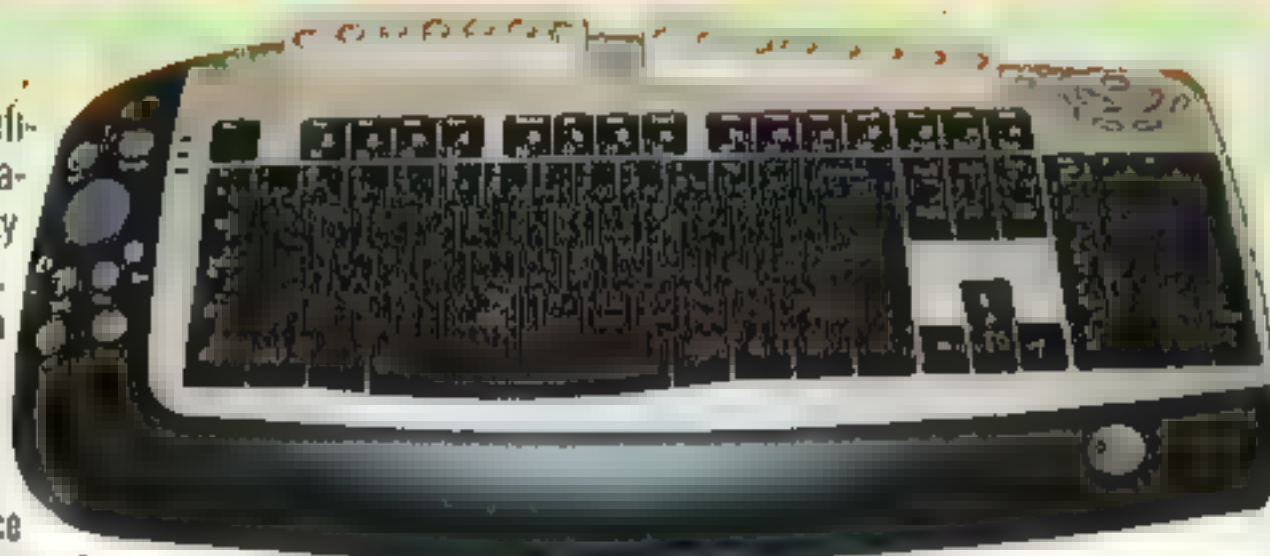
Wyłącznie dla orłów

Firma Manta Multimedia postanowiła uszczęśliwić wszystkich korzystających z pakietu MS Office – to dla nich bowiem przeznaczone są Euro Office Keyboard for XP oraz Turbo Office Keyboard for XP. Obydwa modele klawiatur wyposażono w dodatkowe przyciski funkcyjne, a wersję Turbo dodatkowo w dwa potencjometry służące do przewijania ekranu oraz do regulacji głośności w aplikacjach multimedialnych.

Klawiatury prezentują się bardzo elegancko i nowoczesnie. Klawisze są rozmieszczone wygodnie, mają odpowiedni rozmiar, możliwe jest regulowanie kąta nachylenia sprzętu przy pomocy standardowych nóżek. W trakcie pracy na jaw wychodzą co prawda drobne niedoróbki utrudniające obsługę, lecz nic nie jest idealne. Na pewno producent powinien zadbać o poprawienie sterowników – te dostarczone wraz z klawiaturami nie mają bardzo przydatnej funkcji

dowatego definiowania działań klawiszy dodatkowych. Co prawda urządzenia przeznaczone są do pracy z pakietem Office i mają przypisane funkcje

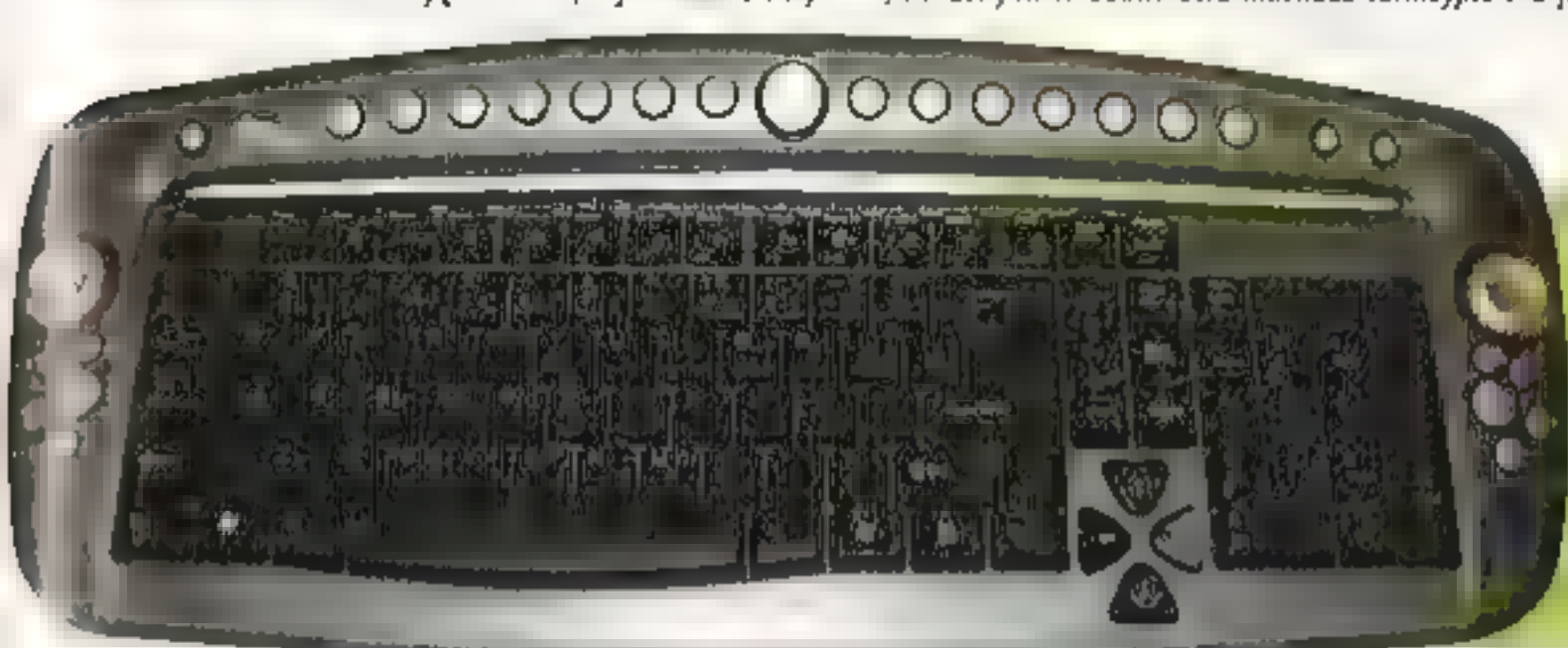
Worda czy Outlooka, jednak wielu użytkowników wolaloby zapewne zmienić te ustawienia. Poza tym plastik, z którego wykonano klawiatury, mógłby być trochę sztywniejszy – podczas pracy nie słychać wrzawienia, że produkty Manty są bardzo delikatne i łatwo je uszkodzić. Pomysł wyprodukowania klawiatur wyposażonych w dodatkowe klawisze funkcyjne nie jest



niczym nowym – wiele firm oferuje tego typu wyroby. Mimo że Manta Multimedia postanowiła zaistnieć na tym polu. Trzeba tylko poprawić drobne błędy i będziemy mieli do czynienia z niezłą klasą, niedrogimi klawiaturami.

Klawiatury z serii Office:

- Euro Office: 119,90 zł
- Turbo Office: 149,90 zł



KONKURS SMS

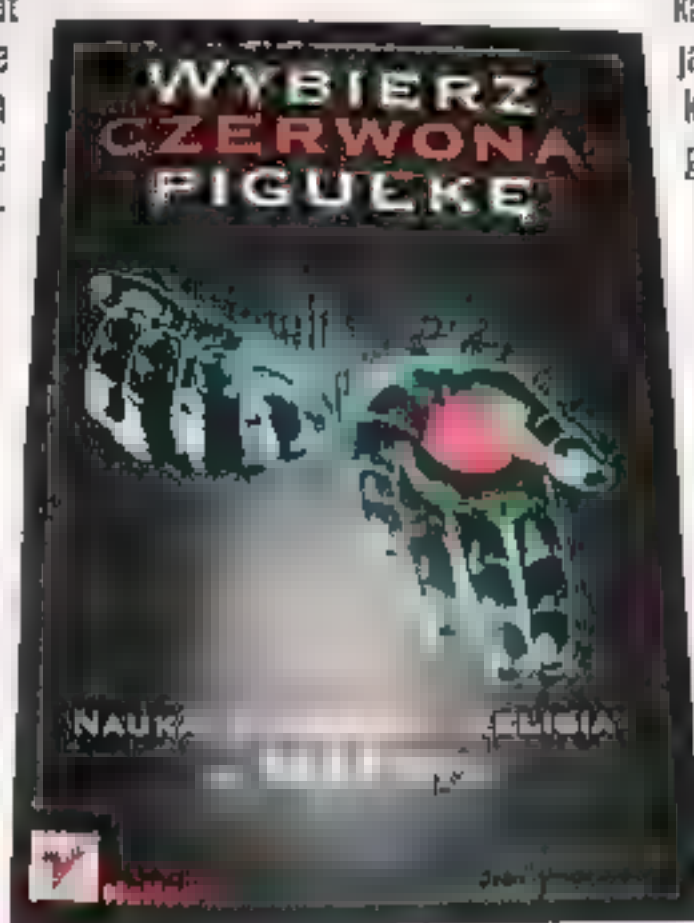
Czy chcesz wygrać jedną z klawiatur multimedialnych Manty? Jeśli tak, weź udział w naszym konkursie SMS. Pod numer 7164 wyslij wiadomość o treści: **CL.MMM.#** (zamiast # wpisz **TAK** lub **NIE**) odpowiadając na pytanie: Czy Manta Multimedia oferuje akcesoria dla PlayStation?

Na rozwiązanie czekamy do końca listopada. Nosił wysłanie jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT, usługa dostępna w Sieciach Idea, Era i Plus.

Wybierz czerwoną pigułkę...

Z czym ci się to kojarzy? Tak, oczywiście masz rację – chodzi o MATRIX. Tym razem masz okazję zgłębić wiedzę na temat świata Matrycy nie w kinie, ale dzięki wydawnictwu Helion (wydawcy książek o tematyce komputerowej m.in. znanej serii „Biblia” czy „Vademecum profesjonalisty”). „Wybierz czerwoną pigułkę” to zbiór tekstów rozkładających film braci Wachowskich na czynniki pierwsze. Dowiesz się tu na przykład, czym naprawdę jest Matrix i dlaczego gatunek ludzki jest zagrożony. Czy Matrix to elektryczna mieszanka kina akcji, filmów kung-fu i science-fiction, czy kryjąca w sobie wiele warsztatowo filozoficzna opowieść o zde-

humanizowanym świecie? Autorzy zastanawiają się też, czy przypadkiem i my sami nie jesteśmy bateriami albo po prostu symulacją jakiegoś wrogiego systemu komputerowego. Brrr, brzmi groźnie. Jeżeli jesteś miłośnikiem Matrycy, znajdziesz tu coś dla siebie. Jest tylko jeden problem: „Wybierz czerwoną pigułkę” to książka trudna, czasami nawet bardzo. Ale przecież wcale nie jest prosto odpowiedzieć na pytanie, czy wszyscy żyjemy w Systemie... [E]



Wybierz czerwoną pigułkę

- Wydawnictwo Helion
- 288 stron
- cena 29,90 zł

Gryzonie Labteca



Labtec nie jest może specjalnie znany na polskim rynku, warto jednak zapoznać się z jego produktami, bo w ofercie firmy znajdują się ciekawe i niedrogie modele myszek. OPTICAL MOUSE to prosty gryzon posiadający trzy klawisze (w tym jeden w rolce). Mysz doskonale leży w dłoni i podczas użytkowania nie sprawia najmniejszych problemów, dając się gładko prowadzić. Czułość sensora optycznego (rozdzielczość 800 dpi) zapewnia wysoką precyzję działania. Kolejną myszką jest WHEEL MOUSE. Podobnie jak poprzedniczka, jest to mysz na kablu, ale nie jest to już gryzon optyczny a kulkowy. W dzisiejszych czasach nie wywołuje to zachwytu. Oryginalnie za to wygląda rolka służąca jako przycisk – jest ona podświetlana! Poza tym WHEEL MOUSE posiada dodatkowe dwa klawisze.

Mimo WIRELESS OPTICAL MOUSE to optyczna bezprzewodowa myszka o niewielkich rozmiarach. Ten model świetnie nadaje się do używania z przenośnymi komputerami. Odbiornik (umieszczony w porcie USB) jest bardzo mały, a na czas transportu można go schować w spodniej części myszki. Mimo WIRELESS wyposażona została w trzy przyciski oraz rolkę. Zasięg działania jest całkiem duży – około 2 metrów od odbiornika. Mimo małych rozmiarów mysz świetnie leży w dłoni. Na koniec mamy prosiutką 3-BUTTON MOUSE – zwyczajną, starego typu myszkę. Kabel, kulka, trzy przyciski, brak rolki – prościej być nie może. [E]



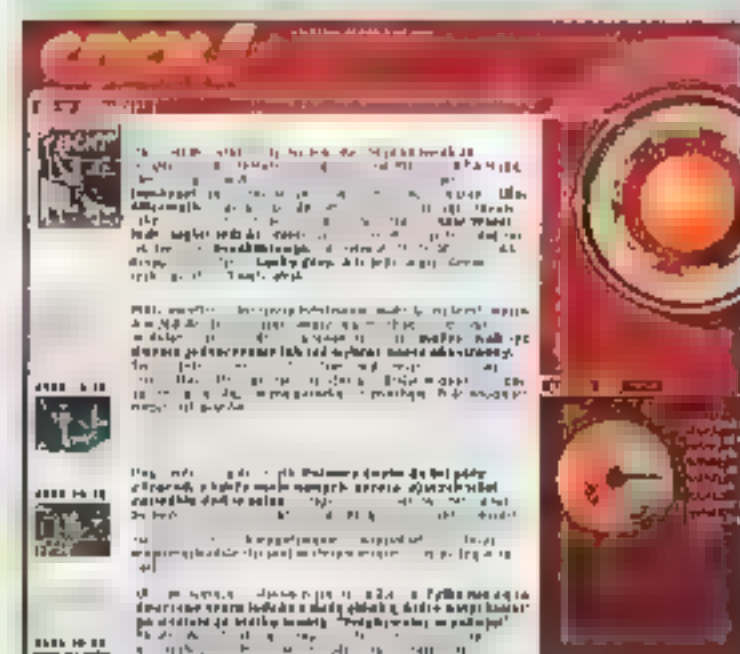
Myszki Labtec

- Optical Mouse: 75,00 zł
- Wheel Mouse: 35,00 zł
- Mini Wireless Optical Mouse: 145,00 zł
- 3-Button Mouse: 17,00 zł
- Dystrybucja: Logitech, www.logitech-sklep.pl

Jednym zdaniem...

www.click.pl

■ Z radością informujemy, że działa już strona WWW naszego pisma. Pod adresem www.click.pl znajdziecie najświeższe wiadomości o CLICKU! newsy oraz dział download z najnowszymi demami patchami i dodatkami do gier. W ciągu najbliższych tygodni nasza witryna będzie dalej rozbudowywana. Zapraszamy! [E]



Bez Messengera

■ Najbardziej Lalka nie dla Windows XP – Service Pack 2 – według zapowiedzi Microsoftu zablokuje „Windows Messengera”. Okazało się bowiem, że tą drogą bardzo łatwo można było atakować komputery – a dotychczasowe zabezpieczenia przygotowywane przez korporację okazywały się nieskuteczne. Aby więc ostatecznie pozbyć się problemu Microsoft postanowił całkowicie „wyłączyć” zle działające usługi systemowe – jak dobrze że w ten sposób nie postępują inne firmy. Mogłoby się okazać, że w samochodzie, który ma słabe hamulce, całkiem się je kwiduje a kierowcom nakazuje jazdę z szybkością 5 km na godzinę... [E]

Cichy zabójca...

■ Instalacja Mandrake Linuxa 9.2 na części komputerów może okazać się zabójczą dla sprzętu! Błąd dotyczy komputerów wyposażonych w napędy CD-ROM firmy LG. Przyczyną kłopotów jest instrukcja wysyłana do napędu przez program, powodująca jego zablokowanie. Według producenta systemu, winę za to ponosi LG, gdyż „jego napędy nie są w 100% zgodne ze standardem ATAPI”. [E]

Zimą taniej?

■ Najwięksi producenci procesorów – AMD oraz Intel – prawie jednocześnie postanowili obniżyć ceny niektórych swoich produktów. Oczywiście celem takiego działania jest zachęcenie klientów do większych zakupów. Nic dziwnego, Święta już niedługo i zapewne wiele osób chciałoby znaleźć pod choinką upragniony komputer – a jak powszechnie wiadomo: PC bez procesora kiepsko działa... [E]

Diamond wraca!

■ Populary w latach 90. producent kart graficznych, Diamond Multimedia powraca na rynek. Wkrótce w sprzedaży mają pojawić się karty Viper (dla entuzjastów gier) oraz Stealth (dla profesjonalistów). Diamond zapowiada, że będzie zachowywał neutralność – tzn. jego karty będą korzystały zarówno z układów nVidia, jak i Ati. [E]

Potwory atakują

Comcast z serii Potwory (ang. Cellular Monsters) to gra Karolam, przygodowa RPG z Gathering, rozgrywana w świecie pełnym potworów i magicznych stworzeń. Gra jest przeznaczona dla użytkowników PC i PlayStation 2. W grze można tworzyć własne postacie i walczyć z potworami. Gra jest dostępna w formie CD-ROM i DVD-ROM. Cena: 49,90 zł.



Wiosna twórcy Klanu i Cellmon's w fazie testów. Jeśli chcesz zobaczyć program, odwiedź stronę: www.klan.pl. Informacje: Miłej zabawy!

Spam wykończy pocztę elektroniczną?

Okazuje się, że spam jest głównym powodem, dla którego ludzie się coraz bardziej niechętnie do wykorzystywania dóbr poczty elektronicznej. Aż jeden na czterech użytkowników korzysta, aching z wirtualnych listów twierdzi, że sprzątanie skrzynek to czynność męcząca, a zarazem irytująca. Z tego powodu pewne rządy zagląda do programów typu Outlook Express. Z nierozwiązanym dotąd problemem postanowił zmierzyć się rząd włoski, wprowadzając grzywny w wysokości 90 tysięcy euro oraz karę więzienia za masowe rozsyłanie niechcianych istów. O skuteczności sankcji karnych przekonamy się niebawem. De-

nerwujące maile najczęściej zawierają treść pornograficzne – co niektórych zachęca do korzystania z poczty, a resztę wręcz odpycha od przeglądania kolejnych ofert pokroju różowych landrynek. Wiesz, co jest najciekawsze? Prawie połowa ankietowanych przyznała się podczas przeprowadzania statystyk, że odpowiada na niechciane e-maile, a około 7 procent zamawia produkty lub usługi im oferowane! Pozostaje tylko zapytać: skoro narkotykudnia o szkodliwości spamu, to skąd się bierze tylu na w-nych ludzi? Wszyscy wszystko wiedzą, ale i tak większość sobie szkodzi. Nie zapomnij, i ty, że ciekawość prowadzi do piekła :-)



Palantiry XXI w.

Mieszkańcy „Władcy Pierścieni” doskonale pamiętają magiczne palantiry pozwalające komunikować się na odległość. Na pomysły zbudowania urządzeń tego typu wiodli teraz Brytyjczycy, tworząc system Tholos. Pod tą nazwą będą kryły się okragłe budynki, których ściany zostaną wyłożone gigantycznymi ekranami. Na wyposażeniu znajdą się też kamery i mikrofony kierunkowe. Kolejny Tholos powstanie w Wiedniu, zaś następne do 2008 roku w 16 innych regionach świata. Mieszkańcy miast będą za ich pomocą mogli oglądać i słyszeć miejsca na Ziemi, komunikując się ze sobą.

Jednym zdaniem...

Rekord szybkości

■ Naukowcom udało się pobić kolejny rekord świata, jeśli chodzi o prędkość transmisji danych w Internecie. Badacze przesłali 1.1 terabajta informacji z prędkością 5.44 Gbit/s. Odpowiada to przesłaniu zawartości płyty CD w ciągu sekundy lub DVD w czasie 7 sekund! Warto wspomnieć, że użytkownicy domowych łącz szerokopasmowych dysponują 20. tysięcy razy mniejszą szybkością.

Czyj to pomysł?

■ Firma Creative, znany producent akcesoriów komputerowych, wpadła na dość odważny pomysł... opatentowania odtwarzacza MP3! Firma złożyła wniosek, w którym domaga się uznania własności pomysłu, w oparciu o który powstał Nomad Muvo. Gdyby tak się stało, inni producenci nie mogliby tak łatwo wytwarzać „grajków” korzystających z wbudowanej pamięci RAM.

„Inni” lepsi...

■ Marzeniem wszystkich producentów jest mieć jako klientów ludzi, którzy zarabiają więcej, niż wynosi przeciętna, są dobrze wykształceni i uwielbiają nowoczesne gadżety. Do tego „klenc marzeń” powinni być także wyjątkowo lojalni wobec swoich firm, częściej niż inni korzystać z Internetu. Jak wynika z badań Forrester Research, taka grupa istnieje w rzeczywistości. Stanowią ją... geje. Co to się, panie, porobiło...

Nagraj w kolorze

■ Dla większość użytkowników nagrywarki zewnętrznie nie różnią się od siebie prawie niczym (poza parametrami). To może się zmienić już w listopadzie – wtedy to do sprzedaży trafi nowa seria nagrywarek Plextor Spectrum PX-708UF. Ich obudowy będą dostępne aż w 12 kolorach!, które to oczywiście nie będą miały żadnego wpływu na jakość nagrywanych danych :-)

Filmy na GBA

■ Być może już wkrótce na konsolce GBA będzie możliwe oglądanie filmów. Wszystko dzięki specjalnej przystawce wyprodukowanej przez japońską firmę AM3. Urządzenie pozwoli na oglądanie zarówno obrazów zapisanych na fabrycznych kartach, jak „produkowanych” w domu, np. na pecenie. Jednym słowem możecie już szykować swoje ulubione filmy aby potem oglądać je w podróży czy pokazywać kolegom w szkole.

iTunes dla okien

■ W ciągu niecałych 4 dni po uruchomieniu usług dla posiadaczy Windows internetowy sklep muzyczny Apple’a sprzedał ponad milion utworów. To doskonały wynik zwłaszcza że użytkownicy Macintosh potrzebowali do osiągnięcia takiego wyniku tygodnia. Piosenki sprzedawane są w cenie 1\$ za sztukę, a już w przyszłym roku serwis będzie dostępny w Europie.

Nokia dla wymagających

W rodzinie telefonów Nokii przeznaczonych dla wymagających użytkowników pojawią się dwa nowe urządzenia – Nokia 6810 i Nokia 6820. Nowe komórki wyposażone będą w pełną klawiaturę i funkcję przewijania ekranu – dzięki temu bez problemu uzyskamy wygodny dostęp do poczty elektronicznej oraz informacji zapisanych we wbudowanym notatniku PiM. Standardowo już nowe Nokie obsługiwały będą wiadomości multimedialne (MMS), będą też mogły pracować w sieciach GSM 900/1800/1900. Użytkownicy będą też mogli wykorzystać technologię Bluetooth oraz łącze podczerwieni.

NOKIA 6810

- wbudowany cyfrowy aparat fotograficzny
- Bluetooth
- GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE
- pełna klawiatura
- obsługa poczty e-mail, chat, MMS
- w sprzedaży w I kwartale 2004

NOKIA 6820

- wbudowane radio FM
- Bluetooth
- GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE
- pełna klawiatura
- obsługa poczty e-mail, chat, MMS
- w sprzedaży w II kwartale 2004



Wirtualny naszyjnik

Internet obecny jest wszędzie. Dostęp do niego można uzyskać poprzez komputery stacjonarne i przenośne, te stony zegarki, a nawet dziecięce zabawki. Ale czy kiedykolwiek wiedziałeś, że dostęp do globalnej Sieci można uzyskać również za pomocą... naszyjnika? Wykonany ze

stal, wisorek o opływowym kształcie zachwyca nie tylko chłodnym blaskiem, ale i wbudowaną przegadarką zdjeć przypominającą do złudzenia medalion! Poza tym naszyjnik posiada kilka innych przydatnych funkcji, do których należy również wbudowany zegarek elektroniczny. Gdy funkcja zegarka jest ukryta, naszyjnik miga lekkim światłem o zmieniającym się natę-

zeniu. Dodatkowo cudo techniki można nosić jako bransoletę.

Jednak, jeśli teraz spojrzejesz na dekoicę kobiety większy wisorek, nie rob sobie na razie złudzeń, że możesz za jego pomocą sprawdzić skrzynkę e-mail. Wynalazek na rynku pojawi się dopiero w 2004 roku. Warto jednak poczekać.

HOT NEWS @

■ Jednym z najlepszych programów do tworzenia animacji jest na pewno 3D Studio. Jego zastosowania nie ograniczają się tylko do tworzenia gier, ale również filmów. Tym razem doszliśmy do nowych funkcji, jeszcze bardziej zaciągających do zaplombowania wirtualny świat. Firma Discreet producent programu udostępniła możliwość aktualizacji starszej wersji po zapłaconiu cenie. Produkt trafił do sprzedaży w drugiej połowie października.

■ W Sier. pojawiła się wersja beta popularnego odtwarzacza WinAmp 5.0. Chętni mogą przekonać się, jak wygląda zmieniony interfejs programu oraz jak funkcjonuje opcja wypalania płyt CD.

■ Użytkownicy komórek mają do dyspozycji nową usługę – rozpoznawanie tytułów i wykonawców piosenek. Działanie tego nietypowego

serwisu jest proste – wystarczy zadzwonić na specjalny numer i przybliżyć do mikrofonu telefonu około 30 sekund radio bądź magnetofon z odtwarzanym utworem. Potem wystarczy poczekać na SMS’a, który będzie zawierał informacje o autorze oraz tytule utworu. Koszt połączenia z numerem info *7254 to 2 14 zł.

randall godo

W październiku miałem okazję obserwować walkę o mistrzostwo świata w boksie pomiędzy niepokonanym od początku kariery Danuszem Michalczewskim a pewnym gościem z Meksyku o nazwisku Gonza.ez. Taktyka Meksykanina była dość prosta, gdyż głównie zajmował się uciekaniem i wkładaniem głowy pomiędzy kolana (na szczęście własne). Tak przynajmniej wyglądało to przez ostatnich kilka rund. Werdyktem sędziów Michalczewski walkę przegrał, pomimo że jego przeciwnik zaprezentował coś, co można nazwać „antyboksem”: uciekał, „kleił się”, pochylał niemal do ziemi, tak że nie można go było trafić zgodnie z przepisami, walił „z główki” itp. Po tym skandalicznym werdykcie zdumiewająca była reakcja Michalczewskiego. Kilkakrotnie pogratulował przeciwnikowi, podniósł jego rękę w geście zwycięstwa, a w wywiadzie zaraz po walce powiedział, że nie jest z siebie zadowolony i nie będzie komentował werdyktu sędziów, bo skoro taki był, to pewnie mieli oni rację. Jakże różne to postępowanie od zachowania chociażby „traktorzystów” z zespołu piłki kopanej Wisły Kraków, którzy pomstują na sędziego, boisko, pogodę... Na wszystko tylko nie na swoje mierne zdolności. Michalczewski zachował się wspaniale. Przy „zielonym stoliku” odebrano mu pewne zwycięstwo (a jednocześnie szansę na zapisanie się do Księgi Guinnessa jako na, dłużej niepokonany bokser wszech czasów!), a on potrafił się z tym pogodzić. No cóż, nietrudno dojść do wniosku, że prawdziwego mistrza poznaje się nie w chwili triumfu, lecz w chwili klęski. I to niech będzie MORAŁ dla nas wszystkich...

— Randall

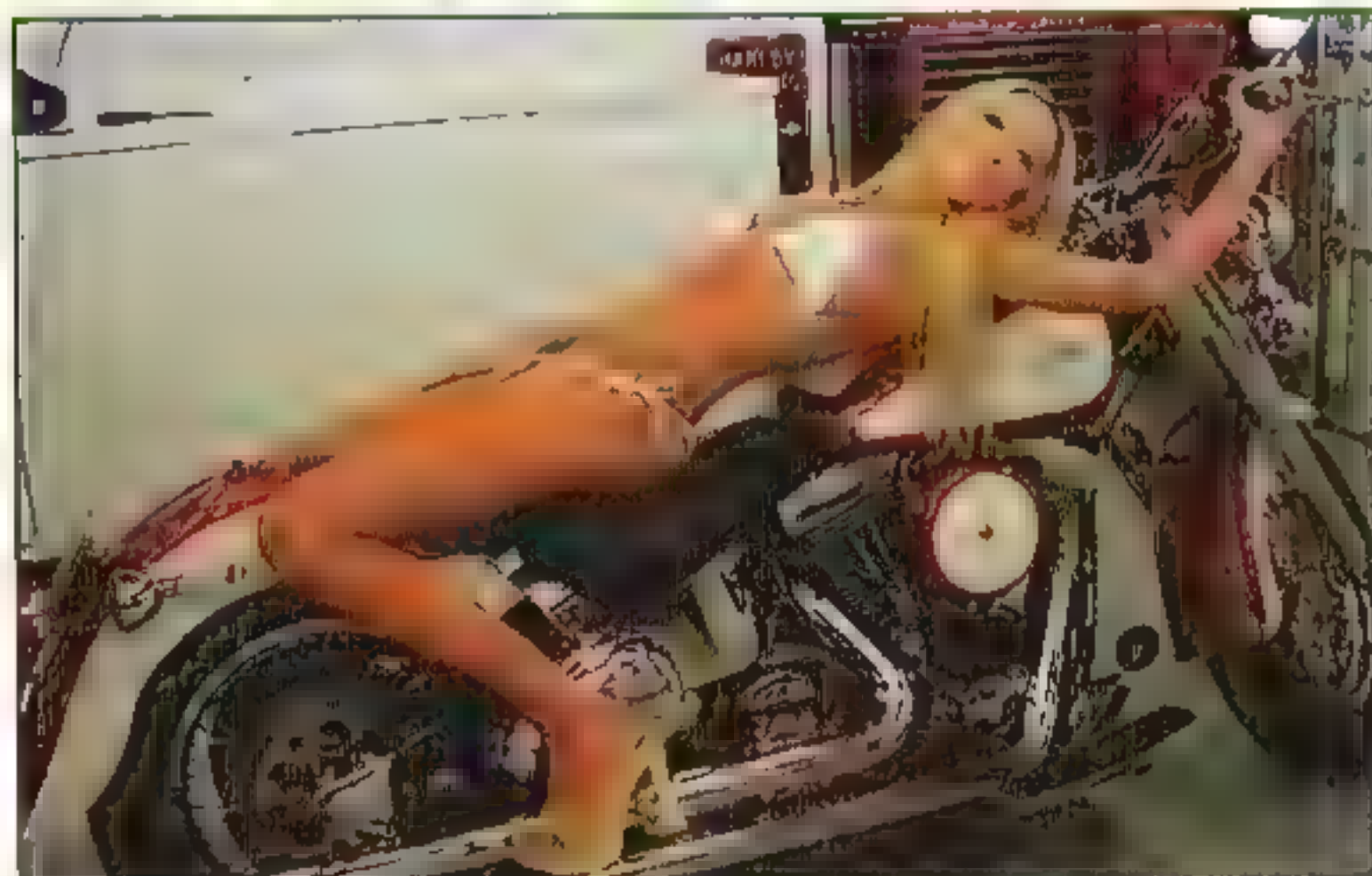
Randall zdrowy jest...

Witam szanowną redakcję mojego ulubionego pisma na świecie! Na początek pozdrawiam Randalla i Froggera. A teraz do rzeczy: gry na waszych płytkach są genialne. Do tej pory gram w TOON CARA. Czy będziecie dawać plakaty? Nie mam forsy, żeby kupić FANTASY, a przydałyby się jakieś na ścianę. Czy planujecie wydać kalendarz na 2003 rok? Pytanie do Randalla: czy lubicie kiedyś Froggera? Nie samymi grami człowiek żyje: czy moglibyście zamiast gry na którejś płytce dać jakiś fajny film? A teraz najważniejsze: czy moglibyście dać jakiegoś klawego RPG'a? Pewnie odpowiecie, że to trudne, ale niedawno widziałem w jednej gazecie NEVERWINTER NIGHTS. Dlaczego wy tak nie możecie?

— Czytelnik

Randalla pozdrowiłeś skutecznie, bo cieszy się on dobrym zdrowiem i promienieje właściwą sobie życzliwością wobec świata. Natomiast Froggera pozdrowiłeś nieskutecznie (widać fałszywie i tylko ze złe pojętej grzeczności oraz politycznej poprawności), bo facet prychnął, kaszle, pluje, stęka, smaruje i tak na okrągło. Oh-ya! Już sam w sobie ten gość nie jest

zbyt apetyczny, ale jak widzi się go z glutami ściekającymi po pas, to obiad zaczyna mieć chęć przespacerować się po dywanie. [apetyczny się kurczę znalazł, playboy jeden starszy od węgla... – Frogger]. Pan Bóg daje zdrowie temu, kogo kocha, a Froggera pokochać nie może nawet Istota tak doskonała i przepelniona miłością. No ale sam go sobie dobry Pan stworzył, pewnie tego samego dnia co takie dziwadła jak dziobak, ralterek i manat (manat to takie tłuste, z ohydny pyskiem, co pływa w morzu). [ehh, tylko raz smarknąłem Randallowi w oko, a tak się ciska... Ot, człowiek mało odporny psychicznie :) A Bóg jaki by nie był, sprawiedliwy jest, bo od paru dni Randall też kaszle i gluty mu z nosa cieką... – Frogger] Teraz co do twoich pytań (sprawę ubienia Froggera zapewne już sobie wyjaśniliśmy wcześniej). Plakaty być może będą, FANTASY radzę kupować, bo to znakomite pismo jest, film moglibyśmy dodać, ale zwiększyłoby to koszt pisma, a poza tym oglądać filmy na Video CD to średni pomysł, a DVD nie wszyscy jeszcze mają. NEVERWINTER NIGHTS jako „cover” w gazecie musiało ci się niestety przyśnić.



Kazdy chciałby się przejechać na takiej nowoczesnej maszynie



Czy Randall jest gejem?

O Wielce Szanowna Redakcjo i Ty Wielki, Wspaniały, Boski Randallu! Uwielbiam wasze czasopismo. Mam kilka pytań:

1. Czy Randall jest gejem?
2. Czemu w numerze październikowym na listy odpowiadał listonosz, a nie Randall?
3. Ile Frogger ma żab?
4. Czy dacie jeszcze jedno takie zdjęcie jak w numerze wrześniowym?
5. Ile [OCENZUROWANO] miał Randall i czy to były standardowe czy [OCENZUROWANO] i dlaczego tak dużo?
6. Czy Randall wie jak się robi [OCENZUROWANO]?
7. Czy dacie w następnym numerze jakieś fajne gierki np. COMMANDOS 1 pełna wersja?

Mex

Ad. 1 Nie gejem, lecz zdeklarowaną lesbijką.

Ad. 2 Bo Randall był zajęty przeglądaniem się w lustrze i podziwianiem, jak cudnie wygląda w październiku

Ad. 3 Hmm... coś koło 7 czy 8, ale stale przysyłają mi nowe – Frogger.

Ad. 4 Rozumiem, że chodzi o tę ładną panią nie przejmującą się nadmierne ubiorem? Spoko. Będzie.

Ad. 5 Jak najbardziej standardowe, a tak dużo dlatego, że w dobrym nie wolno mieć umiaru.

Ad. 6 Sadzę, że potrzeba sporo słodczy, trzeba się trochę nakreślić, a potem już jest śmietanka. Ale tak tylko zgaduję teoretycznie...

Ad. 7 Będzie DIABLO 2 z rozszerzeniem LoD i WARCRAFT 3 :)



Gdzie jest Clickers?

Mam do redakcji CLICKA! kilka ważnych pytań. Piszę po raz drugi, za pierwszym razem nie dostałem odpowiedzi.

1. Gdzie się podział Clickers? To była najwspanialsza postać w redakcji! Bez niego nie jesteście tacy sami.

2. Dlaczego Randall i Frogger się kłócą? Czy nie można tego robić poza CLICKIEM?

3. Proszę, odpowiadajcie nieco grzeczniej na listy (a nie coś w stylu „kup se pan mózg” albo coś takiego). A listów głupich po prostu nie publikujcie!



- 4) Dawajcie lepsze gry na CD (choćby miały się ukazywać co 2 miesiące).
- 5) Na CD więcej RPG'ów!
- 6) Przywróćcie podpisy pod obrazkami! Były wspaniałym pomysłem, więc nie wiem, czemu ich nie dajecie?!
- 7) Wróćcie do starej szaty graficznej (choćby dotyczącej ocen gier).
- 8) Czemu CLICK! jest miesięcznikiem? Widzę grę w sklepie już od jakiegoś czasu i muszę czekać na następnego CLICKA (czasami bardzo długo), żeby o niej poczytać! Powróćcie do dwutygodnika, choćby ze względu na to, że już po tygodniu znam CLICKA! na pamięć!

*** Marlo

1. Czy moglibyście dodać jakąś klasykę EA np. FIFA 96?
2. Niespecjalnie mi się podoba powrót działu listy dotyczące sprzętu. Wolę czytać te listy o wszystkim.
3. Liczba obrazków przy recenzjach jest za duża, nie mówię, że obrazki są niepotrzebne, ale przydałoby się trochę więcej tekstu.
4. Od czego powstała ksywa Randall (może mały Randaliek nie wymawiał prawidłowo słowa rondo?)
5. Randall, idź do jakiegoś reality show, bo teraz są jakieś same drętwe, trzeba żeby ktoś je rozkręcił!

*** Paul

1. Clickers znudził się pracą w redakcji i wyjechał na zasłużony urlop. Leży na plaży, popija drinki i gzi się w cieniu palm. Jak wpadnie na jakieś fajne pomysły, to wróci.

2. A kto by nas słyszał, gdybyśmy się kłócili w pustym pokoju? Kłócąc się na łamach pisma przynajmniej wlewamy wszystkie brudy publicznie, kalamy własne gniazdo itp... A prywatnie popijamy razem piwko i jest w porządku.

3. Jak myślisz, gdzie wylądowałby twój list, jak musiałbym publikować same mądre?

4. A co to znaczy „lepsze”? Bo dla jednego najlepsza na świecie jest ULTIMA, dla innego QUAKE, a inny jest szczęśliwy tylko wdychając smród własnych skarpet...

5. Baaa! Tylko skąd je brać?

6. Tłumaczyłem to już wiele razy, że z podpisami były kłopoty natury technicznej (mówiąc krótko i treściwie: nie można było zmusić autorów, żeby o nich pamiętali), a poza tym jakbyś musiał wymyślić kilkadziesiąt dowcipnych podpisów w każdym numerze, to by cię pogłęło...

7. Zapewne dlatego stworzyliśmy nową szatę graficzną, by powrócić do starej. Zabieg rozsądny, logiczny, precyzyjny i oszałamiający w swej genialności.

8. Formuła dwutygodnika nie zdała egzaminu. Poza tym nie byłoby nam łatwo znaleźć dobre pełne wersje gier co dwa tygodnie, a wam nie byłoby łatwo co dwa tygodnie bullić za pismo.



Wróćcie do klasyki

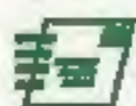
Siemal Pierwszy raz do was piszę, więc wiem, że tego i tak nie opublikujecie na łamach waszego suuuper pisma. Dlaczego suuuper? Bo czytam je od pierwszego numeru i jeszcze mi się nie znudziło! No i tak trzymać, żeby mi się nigdy nie znudziło! No ale mam też kilka uwag i pytań:

Obsmarowano nas ostatnio po nazwiskach w pewnym piśmie, którego nazwy nie wymienię. Wykażemy jednak wyższość moralną i nie będziemy się zniżać do podobnego poziomu. Bo w końcu coś może obchodzić tysiąceleń! dąb, że ktoś czochra się o jego pier...

Na listy odpowiadał Jacek „Randall” Piekara i Piotr „Frogger” Moskał. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...

Z klasykami jest taki problem, że myślimy o nich ciepło, ale nie sądzę, żeby ktokolwiek w nie chętnie grał. FIFA 96 w latach, w których powstawała, była superfajnym hitem, ale teraz to tylko śmierdzący starością crap. Ostatnio było sporo próśb o wskrzeszenie działu listów sprzętowych, a poza tym przychodzi na ten temat mnóstwo pytań. Natomiast mimo dużej liczby obrazków wierz mi, że na naszych stronach mieści się naprawdę sporo tekstu. Na przykład mniej więcej tyle, co w s.p. „Secret Service”, dla którego mieliśmy wraz z Froggerem przyjemność pracować.

Ksywa Randall pochodzi (zupełnie serio mówiąc) od serialu „Randall i duch Hopkirka”, a narodziła się, kiedy pracowałem w „Gamblerze” i w ten sposób podpisywałem felletony będące często wymianą poglądów pomiędzy Randallem i złośliwym duchem. Boże broń mnie przed reality show! Ja tego g**** nawet nie oglądam. Bo po co? Żeby zobaczyć, jak jakaś frytka, kluseczka, czy zdrapka daje ciała przed kamerami? To nie lepiej se pornola włączyć?



Obiecaliście i co?

W numerze 10/03 w odpowiedzi na jeden list napisaliście, że w następnym numerze będzie pełna wersja KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA, a dalej FORSAKEN. Wy oszukujecie ludzi. Ktoś ma Nadzieję, że będą KRONIKI... a tu jakieś FORSAKEN. To mi się nie podoba.

*** Mystic Warrior

Jesteśmy notorycznymi i psychopatycznymi kłamcami, którzy czerpią niewysłowioną przyjemność z oszukiwania biednych czytelników. Dlatego też KRONIK nie ma, nie było i nigdy nie będzie! Nic tu nie pomogą szloch, łyzy i inne takie tam!

Odowiedz nas w Sieci @



> www.click.pl

nowinki ze świata gier i sprzętu
dema, patche, sterowniki
archiwalne wydania CLICKA!,
KONSOL oraz FANTASY*

*kolejne usługi będą uruchamiane sukcesywnie

Szybki start

Jak zapewne zauważyliście, w tym numerze mamy troszkę mniej miejsca na wasze listy i odpowiedzi na nie. Może za miesiąc będzie lepiej? A na razie, nie marnując już czasu — zaczynamy...

-- DżejDzi

0 Sieci ponownie

Jesteśmy waszymi czytelnikami i mamy do was parę prośb. Od dawna jesteśmy właścicielami sieci LAN, lecz gry, w które do tej pory graliśmy, już się nam znudziły (AGE OF EMPIRES I i II, DUNGEON KEEPER II, WARCRAFT III). Podajcie nam tytuły innych gier sieciowych, w których można rozmawiać i zapisywać. Czy w grę PIZZA CONNECTION 2 da się grać w Sieci? Czy moglibyście zamieścić tę grę w najbliższym numerze CLICKA?

=== Sąsiedzi czyli Mistrzowie

Istnieje bardzo wiele gier, w które można grać w Sieci i trudno by było wymienić je wszystkie. Najlepiej przejrzycie recenzje gier w CLICKU! — w tabelce z oceną zawsze podajemy, czy dany tytuł umożliwia zabawę typu multiplayer. Z ostatnio opisywanych tytułów taką opcję miały np. POLANIE 2, WORLD WAR II, MEDAL OF HONOR czy ECHOLON.

Nie możemy obiecać, że jakiś konkretny tytuł ukaże się na CD w naszym piśmie. Niektórych gier dystrybutorzy nie chcą sprzedawać w ogóle, za inne potrafią żądać ogromnych sum...



Jaki komputer do...

Jaki komputer byłby dobry do gier takich jak GTA II czy MAFIA? Zamierzam w najbliższym czasie kupić Pentium 4 2.4 GHz, 512 MB RAM i któregoś GeForce 4. Doradźcie, jaką wybrać do tego płytę główną i całą resztę...

=== Paweł

Oczywiście Pentium 4 2.4 GHz to dobry wybór, jednak moim zdaniem taki zakup jest zbyt kosztowny. Do gier, nauki oraz pracy z aplikacjami domowymi równie dobry byłby procesor AMD Athlon XP. Dokładniejsze dane na ten temat znajdziesz w tym numerze w dziale sprzętowym.

Do użytku domowego polecałbyśmy ci np. Athlona XP 2400+ (za około 380 zł), płytę główną z chipsetem nVidia, nForce lub VIA KT600 (Epos, Asus,

Abit, MSI), dysk twardy minimum 80 GB ATA-133 lub SerialATA (jeśli płyta główna będzie mogła go obsługiwać), a do tego kartę graficzną GeForce 3.



Czy jest dobry?

Niedawno kupiłem nowego PC i chciałbym zapytać, czy jest dobry? Konfiguracja: płyta ECS K7S5A Pro, Athlon XP 2200+, 256 MB DDR, 80 GB HDD, GeForce 4 MX 440 SE, nagrywarka Philips, tuner TV Philips. Nigdzie nie mogę znaleźć programu do nagrywarki. Czy moglibyście poradzić mi coś? Nie mogę też zainstalować gry COLIN MCRAE RALLY 3.

=== Kamil

Każdy PC jest dobry, o ile... możesz na nim normalnie i wygodnie pracować lub grać. Osobiście nie przepadam za firmą ECS, a jej płyty główne uważam za niezbyt udane i sprawiające „dziwne” kłopoty. To jednak moja opinia i pewnie wiele osób się z tym nie zgodzi. 256 MB pamięci RAM to dość niewiele i warto by było dołożyć kolejną kość. Co do karty graficznej, to mogłeś trafić bardzo dobrze... albo fatalnie. Karty z oznaczeniem 440 SE mogą być zarówno kompletnym szmelcem o wydajności porównywalnej z RiwąTNT, jak i szybkimi urządzeniami z 128-bitową szyną pamięci. Wszystko zależy od producenta danej karty.

Do nagrywarki powinno być zawsze dołączone oprogramowanie, więc dziwne jest, że go nie otrzymałeś. Możemy ci polecić pakiet Nero Burning Rom firmy Ahead lub Easy CD Creator. A co do COLINA, to nie piszesz nic więcej, tak więc trudno nam określić, jakie są przyczyny nieinstalowania się gry.



Archiwalia

(...) Czemu nie zorganizujecie możliwości zakupu numerów archiwalnych CLICKA! FANTASY oraz KONSOL?

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

TOP 13: nagrodę otrzymuje Damian Mendowski z Solca Kujawskiego

Konkurs MicroSizers: nagrody dostaną Konrad Budzynowski z Katowic; Karol Siatyryń z Mławy; Radosław Sidor z Nowego Miasta; Sebastian Świecicki ze Szczecina; Michał Dudziński z Gdańska

Konkurs Manty — zestawów głośników otrzymają: Grzegorz Drożdż z Nowego Sącza; Tomasz Płacienniczak z Sosnowica; Marzena Zarębska z Piekar Śląskich; Krystyna Noga z Gliwic

Konkurs Matrix — gadżety z filmu dostaną: Krystian Karolak ze Zgierza; Dawid Kiejnot z Płocka; Przemysław Sutryk z Dąbrowy Górniczej; Rafał Madej z Gromnika; Łukasz Jachowski z Warszawy; Mieszko Grynic z Bydgoszczy; Krzysztof Dziubiński z Warszawy; Piotr Szyja z Olsztyna; Mateusz Lenartowicz z Katowic; Sławomir Hodynuk z Małaszewicz

Konkurs urodzinowy — nagrody wylosowali: Marcin Kasprzak z Witaszyc; Włodzimierz Wysocki z Grudzią; Szymon Kuczer z Gliwic; Mateusz Ostrowski z Ciechanowa; Sebastian Zieliński z Elbląga; Sylwester Tor z Tarnobrodu; Łukasz Talaga z Rudy Śląskiej; Robert Gołąb z Dębicy; Kamil Latocha z Zagorzyca; Jędrzej Zieliński ze Słupska; Elżbieta Grudzien z Rzeszowa; Danuta Grabowska z Sulęcina; Marcin Kariński z Jaworzna; Dariusz Kleinert ze Świętochłowic; Lech Rzewnicki z Warszawy; Bartosz Duży z Sułowa; Mariola Kalinowska z Bielska Podlaskiego; Jan Krzeskiewicz z Łodzi; Michał Letman z Wrocławia; Robert Gnypok z Lublina; Arkadiusz Letman z Wrocławia; Krystian Ruc z Mysłowic; Agnieszka Pilars z Warszawy; Piotr Ostrowski z Poznania; Zbigniew Penkowski z Karwii; Bartłomiej Zakrzewski z Kowar; Aleksander Fajgman z Kędzierzyna Koźla

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy!

Na takim interesie moglibyście dobrze wyjść. Przecież macie na pewno jakieś „zwroty” z kiosków? (...)

=== Damian

Sprzedaż numerów archiwalnych, podobnie jak i prenumerata, nie zależy w najmniejszym stopniu od naszej redakcji. Tymi sprawami zajmują się odpowiednie działy naszego Wydawnictwa i to do nich należałoby kierować wszelkie żale. Na pocieszenie możemy dodać, że właśnie ruszyła nasza strona w Sieci — www.click.pl. Wkrótce na niej pojawi się dział z archiwizacją i tam będziecie mogli odnaleźć brakujące numery naszych pism.



Prenumerata

(...) Czy da się zaprenumerować wasze pismo? Jeśli tak, to na jakich zasadach? Zróbcie jakiś interfejs do waszej drugiej płytki z demami. Czy da się jakoś dokupić ziemię pod budowę urządzeń w grze ROLLER COASTER TYCOON? Prześlijcie mi opis przejścia do DIABLO II. Dajcie trzy płytki lub zwiększcie objętość czasopisma. (...)

PS. Jesteście naprawdę super!

=== Sebastian

Nasz wydawca zdecydował, że nie będzie prowadził prenumeraty CLICKA! — można go kupić wyłącznie na bieżąco w kioskach. Jeśli masz kłopoty z nabyciem naszego pisma, możemy ci tylko poradzić, abyś spróbował przekonać panią kioskarkę (lub kioskarsza), by ci odkładała numer do tzw. teczki.

Menu na płycie zajmuje drogocenne miejsce, które wolimy wykorzystać w innym celu. Poza tym uważamy, że każdy szanujący się komputerowiec powinien umieć obsługiwać cedecka i nie stanowi dla niego problemu eksploracja zawartości krążka CD. Tęgo przecież chyba uczą na początku zajęć z informatyki?

Nie wysyłamy indywidualnych porad przejścia gier, kodów i tipsów — po prostu nie dalibyśmy wtedy rady zajmować się naszą pracą — czyli przygotowywaniem CLICKA! Jeśli masz dostęp do Internetu, tam możesz poszukać potrzebnych ci odpowiedzi...

Pisaliśmy o tym już wiele razy — zwiększenie ilości stron czy też dołożenie dodatkowej płytki CD kosztuje. W obecnej sytuacji nie przypuszczamy, aby nasi czytelnicy byli w stanie płacić więcej za CLICKA!, nawet gdyby w zamian dostawali więcej stron czy też cedecków. Zwiększenie objętości pisma bez podnoszenia ceny jest możliwe tylko w wypadku, gdy w numerze pojawi się więcej reklam — wtedy koszty ponoszą reklamodawcy (tak jak w ostatnim numerze).





Głodny rozrywki?

Zaspokoimy Twój głód!!! Nakarmimy każdego!

Nie jadaj na mieście!
Zamawiaj do domu!

Zamawiaj szybko do domu
mamy jedzą w
www.fajny.pl



Szef kuchni poleca

Age of Empires Gold	32,90	Medieval Total War:	
Age of Wonders: Magia Cienia	93,90	Wiking Invasion	99,00
American Conquest (PL)	109,90	Natal Gear Solid 2:	
Allen vs Predator 2 Złota Edycja	92,90	Substance (DVD)	159,00
Apocalypse	156,90	Nightmare Madness	32,90
Batman Vengeance (PL)	72,90	Nightclub 2	129,00
Battlefield 1942	109,0	Norwegian (The Elder Scrolls III)	53,90
Big Mutha Truckers	79,00	Napoleon (PL)	96,90
Bloddyrune	92,90	NBA 2004	139,00
Bowling (Kregle)	19,90	NHL 2004	139,00
Bounty Hunter Mace Griffin	123,90	Patrician III Rise of the Manor	93,90
C&C Generals Zero Hour	79,00	Piraci z Karaibów (PL)	93,90
Championship Manager 4 (PL)	132,90	Złota Edycja Newwinter Nights	99,00
Chrome (PL)	89,00	Nosferatu (PL)	69,00
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90	Paradise Cracked (PL)	76,90
Comanche 4	34,90	Perfect Pool (bilard)	19,90
Counter-Strike: Condition Zero	122,90	Polanie II	72,90
Cuthroats	19,90	Port Royale (PL)	92,90
Delta Force		Post Mortem (PL)	74,90
Helikopter w ogniu (PL)	92,90	Pinball i gry zręcznościowe	25,00
Destroyer Command		Project IGI 2: Covert Strike (PL)	39,90
Silent Hunter Pack (PL)	92,90	Pustynna Burza	39,90
Diablo II + Diablo II		Rainbow Six 3: Raven Shield	93,90
Pan Zniszczenia (PL)	92,90	Rayman 3: Hoodlum Hunc (PL)	62,90
Dino Crisis	79,00	Real dvd/CD	42,90
Echelon: Wojenny Mistrz (PL)	52,90	Real+Schizm	39,00
Enter the Matrix	99,90	Republika: Rewolucja (PL)	132,90
Europa Universalis		Quake Gold (alecowa)	109,00
II Wojna Światowa (PL)	66,90	Sabambo (PL)	72,90
Etherlords II (PL)	29,00	Settlers IV (PL)	53,90
Flight Simulator 98	33,90	Schizm (dvd lub CD)	42,90
Ghost Master (PL)	92,90	Schizm + Real (DVD)	65,90
Gothic 2 (PL)	92,90	Sim City 4 (PL)	119,90
Gram (PL)	92,90	Sim City 4: Rush Hour	73,90
Gry karciane 1	25,00	Sims zwierzaki (PL)	74,90
Gry karciane 1&2	39,00	Sims balanga (PL)	74,90
Gry karciane 2	25,00	Sims Gwiazda	79,00
GTA III	69,00	Sims Deluxe (PL)	119,90
GTA: Vice City	119,00	Sims wakacje bestseller (PL)	74,90
Half Life Bestseller	49,90	Sims Światowa życie (PL)	74,90
Harbinger (PL)	76,90	Spillinter Cell PL	69,90
Hard Truck		Star Wars:	
38 Wheels of Steel (PL)	46,00	Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Harry Potter		Syberia (PL)	74,9
Komneta Tajemnic	119,00	Szalen Szeke 1	96,90
Hugo gorączka		Taxi Challenge	29,90
czarnych diamentów	76,90	Taxi driver	27,90
Hugo: Smakoball (PL)	72,90	Tomb Raider:	
Hugo tropikalna wyspa 2	76,90	The Angel of Darkness	132,00
Hugo Bohaterowie sawanny	76,90	Tron 2.0	93,90
Hulk	92,90	Warcaby	49,00
Icewind Dale II (PL)	53,90	Starsky & Hutch	93,90
IL 2: Forgotten Battles (PL)	92,90	Warhammer 40K: Fan Warrior	92,90
Indiana Jones		Warrior Kings: Wielkie Bitwy	94,90
and the Emperor's Tomb	152,90	Złota Edycja Warcraft III	129,00
Jazz jack rabbit	29,90	Władca Pierścieni: Wojna o	
Kangurek Kao 2	53,90	Pierścień	133,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90	Willi Rock	92,90
Lionheart	92,90	World War II:	
Mafia (PL)	62,90	Frontline Command (PL)	92,90
Medal of Honor: Spearhead	79,90	Worms 3D (PL)	93,90
Medal of Honor: Alien Assault	99,90	UFO: Kolejne Starcie (PL)	94,90

Smakolotyki i Takocie, że palce lizać!

152,90	Silent Hill 3 (DVD)	109,90	American Conquest (PL)	70,00	Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	93,90	Indy Car Series (PL)
135,00	Freedom Fighters	165,00	Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	135,00	FIFA 2004	135,00	Max Payne II The Fall of Max Payne
79,00	Command & Conquer Generals Zero Hour	129,00	Blitzkrieg (PL)	94,90	Worms 3D (PL)	91,90	Tropico 2: Załoga Piratów (PL)
123,90	Homeworld 2 (PL)	93,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	94,90	Conflict Desert Storm 2 (PL)	135,90	Commandos 3 Destination Berlin (PL)
74,90	Wierdza: Krzyżowiec (PL)	94,90	UFO: Kolejne Starcie (PL)	74,00	Sims Makin' Magic	103,90	Hobbit
122,90	Counter-Strike: Condition Zero	49,00	Half Life Bestseller + CounterStrike	72,90	Runaway a Road to Adventure (PL)	74,90	Medal of Honor: Breakthrough

Dania dietetyczne

19,90	NHL 99	19,90	NBA Live 99	19,90	Madden NFL 99	19,90	Alpha Centauri
9,90	Rim: Wojna o planetę	19,90	Fighter Pilot	19,90	Aquarium	19,90	Future Cop L.A.P.D.
19,90	Nuclear Strike	19,90	Populous the beginning	39,90	Conflict Desert Storm: Pustynna Burza (PL)	15,00	TIME ALARM

Salatki warzywne

Człowiek gór	14,90	Maliuch Racer	19,90
Diamenty	14,90	Movie Studio Boss	19,90
Dzikie Gęsi	14,90	Live Billiards	19,90
Imperium Azteków	14,90	Pysznosc	19,90
Indy deluxe	14,90	Perfect Pool	19,90
Max i Mario na zakupach	14,90	Przekłeta Ziemia	14,90
Kart Challenge	14,90	Search & Rescue IV	19,90
Postal Plus	14,90	Wierwiony Działkowicz	19,90
Kurka Wodna 2	19,90	Shadow Company	14,90
Kurka Wodna 3: Pozłoch w kamieniu	19,90	Spidi	14,90
Bowling	19,90	Kajko i Kokosz w Krainie	
Brydzi	19,90	Borostworów	25,00
Casino	19,90	C&C Tiberian Sun	39,00
efay Dance 3 (PL)	19,90	NHL 2002	39,00
Hoppon	19,90	FIFA 2002	39,00
Kurka w kosmosie 3D	19,90	Need for Speed 5 Porsche	39,00
Kurs prawa jazdy 2003	19,90	Shogun Total War	39,00

Zupki chińskie (ilości mocno ograniczone)

Defender of the Crown (PL)	9,90	Home Architect 3D 4.0	19,90
Conflict zone	9,90	Architekt domów i wnętrz	19,90
Opisy PL	9,90	Rage of Mages Neoromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	9,90	Seven Kingdoms II:	19,90
Resurrection	9,90	The Frytulan Wars	19,90
Rower	9,90	Morhyr	19,90
Megarace 3 PL	14,90	World War III PL	19,90
Crime Cities	19,90	Conflict: Desert Storm	39,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90	Pustynna Burza (PL)	39,90
Cuthroats	19,90	Władca Pierścieni:	39,90
Dethlarz	19,90	Drużyna Pierścienia (PL)	39,90

Przyprawy (dodatki do danie muzycznych)

Ambient/dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Funk wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house/electro	25,00	Minimal techno/brance	25,00
Klimatyczne/brzmienia	25,00	Music party/system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party/system 2	25,00
Właściwość	25,00	Midt power	14,99

Tanie danie

Partners (PL)	49,00	Unreal II The Awakening	39,00
Przebrani (PL)	99,00	Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)	39,90

Desery

79,00	Magix Soundpool 6	79,00	Magix Soundpool 8	99,00	Magix CD&DVD	49,00	Magix techno maker	129,00	Magix Music Maker 2004
119,00	Magix Music Maker 7	29,90	Magix Play R XXL	259,00	Magix Video 2.0. Datazone	129,00	Magix Guitar Workshop 2	49,00	Magix Music Studio 7

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 18.00 do 21.00
(071) 3110358,
0601 732888

FAKSUS:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skrz. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANLOWE
sprzedaż hurtowa
EXE, ul. Kołista 8,
54-152 Wrocław.

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

„Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Biłogaj,
ul. Czekoladowa 9/250, Biłogaj Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zaprasza
do składowania
zamówień
przedpremierowych

Zapraszamy
do współpracy
odbiorników hurtowych
oraz sklepy

NASZE CENY zawierają podatek VAT, KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

RESTAURANT EMPIRE ZNOWU W KIOSKACH!

MEGA WYDANIE EXTRA GRY JUŻ W SPRZEDAŻY!

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

2 płyty CD z grą Casanova, pudełkiem i instrukcją

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z grą Restaurant Empire

Do wyboru: Płyta CD z grą Hotel Giant lub Warcraft II* wraz z instrukcją

PEŁNA WERSJA GRY KOMPUTEROWEJ RESTAURANT EMPIRE PO POLSKU
CENA 29,99
PREMIERY
NUMER 2/2003

RESTAURANT EMPIRE

extra pakiet zawartości:
Gry Restaurant Empire
Pisma
Instrukcja do gry

CD2 CD1

RESTAURANT EMPIRE

INSTRUKCJA

WARCRAFT II II Edition

HOTEL GIANT

29,99

PL

*Gra Warcraft II w oryginale, oryginalny wersję polskojęzyczną

Tylko teraz dodatkowo w pakiecie dostaniesz **ZA DARMO:** grę **Hotel Giant** wraz z instrukcją oraz grę **Casanova (2CD)** z instrukcją i pudełkiem.

W środku znajdziesz również ofertę na totalną wyprzedaż gier CD Projekt. Największe hity w koszmarnie niskich cenach (np. Colin McRae Rally 3 - 69,90 zł, Neverwinter Nights 59,90 zł i wiele, wiele innych). Niektóre gry kupisz już za 2,50 zł za sztukę.

MEGA WYDANIE DOSTĘPNE JEST TYLKO W KIOSKACH!

**JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY
Z DOSKONAŁĄ GRĄ ETHERLORDS III!**

2CD



ETHERLORDS — II —

